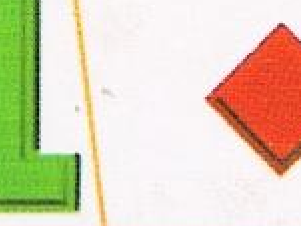
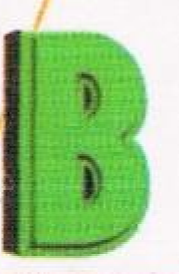
67



CLUB Nintendo®

MYSTICAL NINJA 64 STARRING GOEMON

TIPS DE:
- YOSHI´S STORY
- BOMBERMAN 64



S.O.S.
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

MARIADOS
DEMON´S CREST

PAGINA 64
- CHAMELEON TWIST
- WHEEL OF FORTUNE
- WCW VS NWO:WORLD TOUR
- WAYNE GRETZKY´S: 3D HOCKEY´98

GAME VISTAZO A:
TAMAGOTCHI



EDICION 7-04

Colombia	$ 3.000,00
Venezuela	BS 1.050,00
Ecuador	S/
Puerto Rico	US$ 2.00
Panamá	US$ 2.00


MAKROGAMES
Entra
al Universo
creado
Solo
para ti
Nintendo®
JUEGA DURO!
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
VIRTUAL BOY
MAKROGAMES Ltda.
Distribuidor Autorizado para Colombia
MAKROGAMES LTDA. Av. 7 No. 120 A 13 Tel.: 612 4967 SANTA FE DE BOGOTA, COLOMBIA Puntos de Venta: BOGOTA Mundo de Nintendo tel.: 6124845; Casa Estrella Unicentro & Galerías; Blockbuster. CALI: Super Ley; Blockbuster. MEDELLIN: Super Ley; Galerías San Diego y Obelisco; TUNJA: Wifer; NEIVA: Mundo de Nintendo.

editorial

Cuando asistimos al pasado Space World, conversamos con mucha gente importante que participa en las diferentes áreas de los videojuegos, entre ellos se encontraba un señor de nombre Jim Merrick, que tiene la "aburrida" misión en NOA de revisar el concepto de los que serán los futuros juegos que podrás disfrutar en tu consola. Bueno, pero basta de introducciones, a través de Jim, nos enteramos de que intentarán introducir en América (especialmente Estados Unidos) el actual fenómeno japonés: "Pockemon". De lograrlo, imagínate lo que vendría después. Si no te acuerdas, en ediciones anteriores comentamos que para este título se estaba desarrollando un "reconocedor de voz". Pero todo depende de la aceptación que tengan estos personajes de la serie japonesa en nuestras américas.

Me despido hasta el próximo mes para ver si puedo confirmar una noticia que muchos lectores esperaban, la gran compañía "C....M" está trabajando...

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

VENEZUELA

LUIS F. ARANJO - DIEGO FERRER - FERNANDO GARMENIA - PEDRO MONTUENGA Y RAFAEL CABRERA - DIEGO NUÑEZ - JORGE VILORIA - ZACARIAS ZAFRA - RICHARD VALERO - FREDDY BARRETO - NELSON BRACHO FERNANDEZ - ORLANDO AMAYA - FELIX MENDOZA - JONATHAN ARAYA -RENE CABRERA - RAFAEL UTRERA - EDUARDO APONTE Y RODRIGO OJANGUÑEN - GABRIEL ROMERO - VICTOR COLMENARES - ANGEL RODRIGUEZ - WALTER UTRERA - ANDRY CABALLERO - TOMAS A. ESTRADA CORTES - JAVIER PEREZ - CRISTIAN CACCERI - STEWART VILLAREAL - FRANKLUR A. WADSKIERO A. - HENRIQUE JOSE PEREZ - CARLOS KENICHI RIVAS YONEKURA - FRANCISCO SANCHEZ TEMPRANO - CROTALO CASCABELLE - JUAN UBALDO ARIAS ZERGA - JULIAN RUIZ - WALTER YINYELLS - DAVID LAM LI

COLOMBIA

RAFAEL ANGEL MANJARRES - JOHN JAIRO MONTERO - JAMES BOND - LUIS ALEJANDRO ROJAS - RONALD TAVERA - GERMAN ENCISO - ADRIAN PABON - FELIPE VARGAS - JUAN CAMILO DAZA - JOSE GREGORIO AREVALO - HERNAN EDUARDO GOMEZ - FRANCISCO PELAEZ - JUNN CAMILO ARROYAVE - FREDDY CORREA - CAMILO ANDRES CASSIANO - JULIAN ANTONIO SOSSA - JAIRO ALEXANDER CORTES - EDWIN JIMENEZ - JUAN CAMILO MARQUEZ - FERNANDO MORENO - FELIPE ANDRES PINEDA - SERGIO ALEJANDRO PEÑA - LADY GUZMAN - JUAN MANUEL GOMEZ - JONATHAN IBAÑEZ - CAMILO PARRA - RICARDO JULIAN BASMAGI - JUAN CAMILO RUIZ - JOHNNY ANDRIAN GUTIERREZ - HERNAN GOMEZ - RODRIGO DIAZ - FELIPE POSADA - FERNANDO FAJARDO - GUILLERMO FAJARDO - CARLOS ANDRES MOTAVITA - JUAN CARLOS SILVA "GHOST 64" - ANDRES OVIEDO - ERNESS LOPEZ - ROBERT CABRERA - ANGEL ALFONSO CRUZ - YEISON MARTINEZ - GERMAN FLOREZ



REVISTA CLUB NINTENDO Nº 67
EDICION Nº 7-04

Revista coeditada entre
Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Director de Administración
Jorge Stone
Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Diseño
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal
Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asistente editorial
Orlando Vejar
Ventas de publicidad
Cecilia Rueda de García
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139501 - 4139300
Medellín: 3612788-3612789
Cali: 6644220 - 6655436

Revista **CLUB NINTENDO** Nº 7-04 (MR) 1998 Nintendo of América, Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA**. Printed in Colombia

Revista Club Nintendo no se responsabiliza por material recibido de cualquier tipo (no solicitado), ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material publicado en esta edición.

SUMARIO

Dr. MARIO



Hola compañeros de Club Nintendo: Son lejos la mejor revista de videojuegos. Por casualidad hoy estoy escribiéndoles en mi cumpleaños número 13. Ultimamente les estoy escribiendo muy seguido, demasiado diría yo, pero nunca está mal mandar cartas a los amigos. Mi duda es la siguiente:
Para empezar, mi TV no tiene conexión audio/video, por lo tanto mi N64 y SNES los tengo que conectar con el RF Switch. Mi pregunta es si se puede llegar a dañar alguna consola si las conecto simultáneamente. Por favor contesten esta pregunta. Gracias.

FRANCISCO DIAZ FISCHER

En primer lugar, ¡feliz cumpleaños! (si, es un poco tarde, discúlpanos). Además debemos agradecer enormente tus halagos y decirte que cuentas con amigos aquí en la Editorial. Con respecto a tu consulta, no debes preocuparte para nada, pues este método está diseñado justamente para ser usado en caso de que el televisor donde quieras jugar no posea la entrada de audio/video. Es más, tu puedes tener conectadas todas las consolas de Nintendo mediante el cable RF Switch (Nintendo, Super Nintendo y Nintendo 64), sin causarles ningún daño.

◆

Es falso que uno pueda subir por el lado izquierdo del castillo sin tomar las 120 estrellas en el juego Super Mario 64. Y no pueden probarlo, porque en las fotos que publicaron, hay un pequeño detalle que no corresponde en el rincón derecho inferior de las fotos: ni Mario ni Lakitu portaban la cámara.

JUAN CARLOS SAN MARTIN

Lamentamos decirte amigo que estás equivocado, pues este método es verdadero y varios lectores te lo pueden confirmar. Lo que pasó con las fotos fue que salieron cortadas (sin intención de engañar a nadie) en la parte inferior. Nosotros no pensamos que este pequeño detalle fuera a hacerte pensar que era un engaño por parte nuestra. De todas formas, el método sí sirve.

◆

Queridos amigos de Revista Club Nintendo: quiero darles las gracias por dedicarnos tanto tiempo a nosotros y resolver nuestras dudas sobre los sistemas y juegos de Nintendo. Quiero consultarles cuándo van a dar Tips del juego Yoshi's Story. Su fiel lector,

GONZALO PEREZ HERRERA

Te tenemos muy buenas noticias, Gonzalo, ya que a partir de esta edición, comenzaremos a dar toda la ayuda necesaria para poder disfrutar al máximo este gran juego, que sólo puedes encontrar disponible para el Nintendo 64, The Fun Machine.

◆

Queridos amigos de Club Nintendo, yo al adquirir mi Nintendo 64 lo compré con el juego TUROK, en el cual no puedo grabar mis avances. Al principio aparace la nota "no controller pak found - game cannot be saved" y cuando estoy en los puestos para grabar, vuelve a aparecer el texto antes mencionado. Quisiera que me ayuden por favor. Les quedo agradecido por los códigos que publicaron anteriormente.

MARCO ANTONIO MARIN

Lo primero que debemos hacer antes de contestar tu consulta, es agradecer (como siempre) tu carta y la de todos nuestros fieles lectores que nos escriben día a día a nuestra Editorial. Con respecto a tu pregunta, debemos decirte que lo que tu necesitas para poder grabar tus avances es el CONTROLLER PAK (accesorio que se vende por separado). Es por esta razón que cuando inicias un juego te avisa que no hay ningún Controller Pak puesto en la parte trasera de tu control.
Te comentamos además, que este accesorio te sirve para grabar los avances de todos los juegos que posean el logo del Controller Pak en la caja.

◆

¡AMIGOS VENEZOLANOS! SIGAN ENVIÁNDONOS SUS TRUCOS, DUDAS Y SUGERENCIAS AL NÚMERO DE FAX DE REVISTA CLUB NINTENDO: (582) 261 01 55 ¡MÁS FÁCIL Y MÁS RÁPIDO!

Hola amigos de Revista Club Nintendo, les quería preguntar a qué juego de Dragon Ball pertenece esta foto que les estoy enviando (publicada en una revista anterior) y si saben dónde lo puedo conseguir. Muchas gracias.

RODRIGO VALDES GARCIA

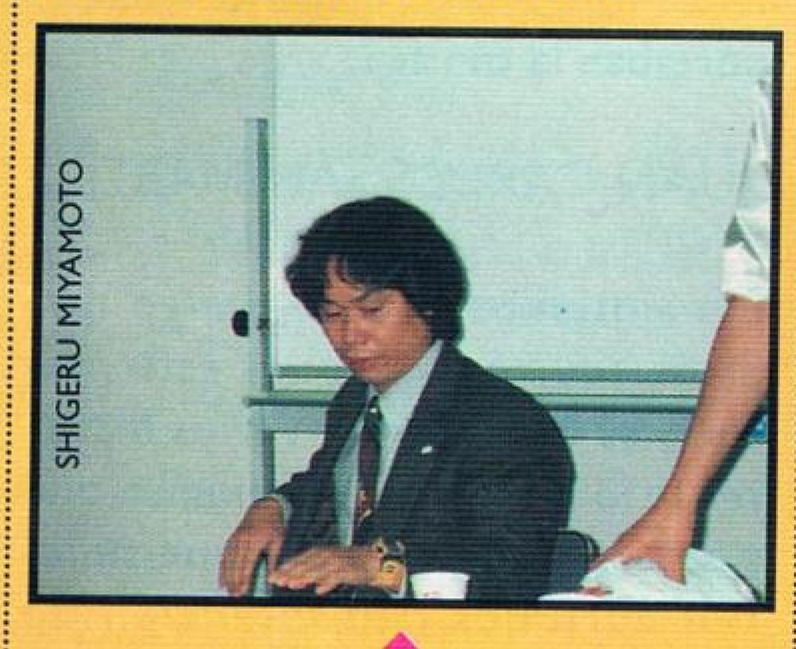
Esta foto que nos envías, pertenece al juego Dragon Ball Z Supersaiyajin Densetsu, el cual aún no ha salido para Super Nes (hablando en plano "legal" claro) pero si se encuentra para Super Famicom (legalmente). Les recordamos a todos nuestros lectores que los juegos de Super Famicom NO pueden jugarse en el Super Nes y aquellos juegos que "si acepte" son completamente ilegales (altamente nocivos para la salud)... pero si no puedes aguantarte a que salga una traslación legal, bueno, esa es tú responsabilidad.

◆

Deberían publicar una lista con los precios de los juegos en oferta y productos en general para no dejarnos sorprender. Les sugiero que lancen un adaptador para jugar con el control del Super Nintendo en el Nintendo 64, pues éste es más cómodo para los juegos de pelea, por ser más compacto y liviano. Además, ¿por qué no utilizan la tecnología del Disk Drive para darle más vida al Super Nintendo?. Creo que no le caería mal al Nintendo 64 tener un "hermano menor".

AGUSTIN PRIETO

Desafortunadamente esto es un poco difícil para nosotros, debido a que las promociones y precios de acccesorios de nuestro distribuidor oficial no siempre son las mismas que tu puedes encontrar en alguna tienda de videojuegos o en lugares donde se vendan productos Nintendo. Lo del control sería una buena idea, sin embargo te limitaría solamente a jugar los títulos que usan el control Pad y 6 botones como máximo y en realidad no son muchos estos juegos. Este último punto es uno muy bueno, de hecho, en una entrevista que nos concedió Shigeru Miyamoto, nos comentó que esto es posible gracias a esa tecnología, pero bueno, nosotros no podemos adelantarte más por ahora. Lo que sí podemos decirte es que estés muy atento, pues pronto sabrás cosas interesantes.



SHIGERU MIYAMOTO

◆

Estimados amigos de Revista Club Nintendo. Quisiera felicitarlos por la excelente labor que realizan mes a mes y hacerles la siguiente pregunta, que espero me contesten: ¿Por qué es tan poca la diferencia entre el Nintendo 64 y algunos juegos de 32 bits para el Sony Playstation?, si se supone que el sistema es más poderoso, sin embargo gráficamente no me satisface mucho (excepto los juegos GoldenEye 007 y Star Fox 64), pero aún así le faltan las increíbles introducciones que se pueden realizar en formato de CD.

ALEJANDRO 64

Esta pregunta nos la han hecho muchos lectores y es que la diferencia entre las consolas no se nota mucho AHORA pues el N64 no lleva tanto tiempo en el mercado como su competencia directa (Sony Playstation), por lo cual los juegos que han salido aún no pueden ocupar toda la capacidad de esta consola, pero espera a ver "The Legend of Zelda: The Ocarine of Time" o cualquiera de los juegos anunciados en el pasado Space World 97... y recuerda que aún le queda muuucho al Nintendo 64, por lo que no debes preocuparte.

◆

Hola querido doctor Mario: Hay algún truco para el juego de Super Nintendo "The Death and Return of Superman".

ARIEL MUÑOZ MIRANDA

Bueno amiguito, para el juego "The Death and Return of Superman" existe un truco muy bueno, el cual se hace así: Antes de entrar un juego nuevo, ve a la pantalla de opciones y elige Sound Test, allí selecciona el sonido 0B, luego el 29, luego el 2C, y luego el 03. Ahora parte un juego nuevo, de esta forma podrás rellenar tu línea de energía presionando A, B, X e Y juntos, o también puedes saltarte de etapa presionando Select mientras presionas los botones anteriormente mencionados.

◆

Hola amigos de Club Nintendo: Les escribo para preguntarles si ustedes piensan algún día editar un número especial, de cualquier cosa, quizás trucos o de todo el contenido de sus revistas.

BASTIAN JORQUERA

Vaya, parece que en este último tiempo nuestros lectores ya quieren un especial, lo que no sería una mala idea. Lo pensaremos.

Hola amigos de Revista Club Nintendo. Quería saber para cuándo estará listo el juego Robotech, obviamente para Nintendo 64.

ALBERTO HERRERA



Por increíble que parezca, la respuesta oficial por parte de Gametek es: "Quién sabe". Nosotros contactamos a Donald C. Rottiers, quien es uno de los encargados de este proyecto y nos comentó que el juego definitivamente no estaba cancelado, pero que estaban trabajando en él, ya que son muchas las personas que preguntan lo mismo que tú y por eso están (por el momento) leyendo todas las sugerencias que les envían para sacar un producto de calidad, sobre todo desde que la compañía japonesa Tomy decidió comprarles los derechos de este juego para comercializarlo en ese país (en Japón el concepto de Macross es considerado de culto). Donald nos pidió que te cometáramos a ti y a todos los lectores interesados en este título que fueran muy pacientes, ya que por el momento han decidido no dar una fecha límite para el juego y prefieren tenerlo listo cuando ellos crean que no defraudaran a los fans que esperan este título.

◆

Hola amigos de Club Nintendo. Les quiero comentar que el otro día estuve navegando en Internet y me encontré con la página de Ed Boon (uno de los creadores de Mortal Kombat) y en ella decía que Mortal Kombat 4 saldría para el Super Nintendo. Quiero saber para cuándo estará disponible este juego, ya que soy fanático de este serie y sería grandioso tenerlo en mi consola favorita.

MATIAS FIGUEROA

Lamentamos enormemente el tener que darte una noticia que no te será de gran agrado: NO hay planes de sacar Mortal Kombat 4 para Super Nintendo. La única adaptación que se verá de este juego es para el Nintendo 64 (una gran noticia para los poseedores de esta consola y que además son fanáticos de esta serie). Sólo deberemos esperar hasta el mes de... mejor lo dejaremos en la incógnita por ahora, para que la espera sea más emocionante.

◆

Disculpen si soy muy curioso, pero lo que estoy tratando de averiguar cuál es la capacidad de memoria que puede tener un juego de Nintendo 64, ya que tengo unos datos que no me dan mucha confianza (ya saben, los típicos amigos que te dicen algo y resulta ser falso).

ANDRES PEREIRA

La verdad, por curioso no te responderemos nada. Gracias por tu carta... ¡Mentira!, nosotros te aclararemos todas las dudas que nos envíes porque esa es nuestra labor aquí en la Editorial. El promedio de un cartucho para Nintendo 64 es de 128 Megabits (16 Megabytes), pero cuando salga Zelda 64, éste tendrá nada más y nada menos que 256 Megabits, ¿Qué tal?. Imagina lo que se nos viene en el futuro.

Queridos amigos de Revista Club Nintendo, quería saber si podían darme algún truco para el juego "SimAnt" de Super Nintendo. Creo que ustedes debieran tener algo.

JOHANN VASQUEZ

Claro que sí existe y tenemos un truco para este juego, pero necesitas usar el Super Nintendo Mouse para realizarlo. Cuando inicies el juego, conecta el Mouse en el control 2. Ahora, con el control 1 elige Scenario Mode y presiona el botón START. Luego haz click con el botón del mouse y podrás elegir cualquier escenario con el control 1. ¡Fácil!, ¿no?. Esperamos que sea de tu agrado

◆

Amigos de Club Nintendo. Quiero hacerles una consulta antes de comprame un Game Boy. Lo que pasa es quiero saber si todos los juegos de Game Boy son compatibles entre los 3 modelos de GB que hay disponibles (Game Boy, Super Game Boy y Game Boy Pocket). Además quiero saber cuál de estos tres me conviene comprar. Otra duda es saber si yo conecto un GB con otro, debo tener en ambos el mismo juego.

JUAN RODRIGUEZ

Bueno, comencemos con las respuestas. Todos los cartuchos son compatibles con los diferentes GB que hay disponibles. Con respecto a cuál comprarte, la verdad nosotros te recomendamos el Game Boy Pocket, porque es más liviano y compacto. El Super Game Boy es un adaptador que te permite jugar los títulos de GB en el SNES. Y por último, claro que es necesario que ambos GB tengan el mismo cartucho al momento de intentar jugar simultáneamente.



Hola amigos de Revista Club Nintendo: Les escribo para pedirles trucos para el juego Star Fox 64 de Nintendo 64 y preguntarles lo siguiente: ¿Cómo se hace para ir al nivel azul que hay en la galaxia Laylat?. Espero que puedan ayudarme. Gracias amigos.

EZEQUIEL BECHER

Suponemos que "el nivel azul" al que te refieres es el planeta Aquas. Bueno, déjanos decirte que es muy sencillo llegar a este lugar, lo único que debes hacer es terminar el nivel "Sector Y" con al menos 100 hits en tu marcador. ¿Muy fácil?, pues claro que lo es. Solo era cuestión de que pensarás en qué era lo único que no habías probado por hacer. Te deseamos mucha suerte.



◆

Hola amigos de Revista Club Nintendo (que es la mejor revista de videojuegos del mercado):
Los felicito por todo el trabajo que hacen mes a mes, sugiriéndoles que no trabajen tanto. Les quiero hacer una pregunta referente al fabuloso juego para Nintendo 64 "Diddy Kong Racing". El juego ya lo terminé (incluso derroté al veloz Wipzig). Volví a entrar en el juego y me salió en la pantalla (en los modos de juego) Adventure, Adventure-two y Tracks. Ahora viene mi pregunta: ¿Para qué diablos sirve la opción Adventure-two?.
Otra pregunta (no se enojen). Yo puse en mi juego los códigos Arnold y TeenyWeenies y no pasa nada. ¿Para qué sirven estos códigos?, ¿Ustedes podrían explicarmelos, por favor?. De antemano, muchas gracias.

FELIPE QUINTRAL ARANEDA

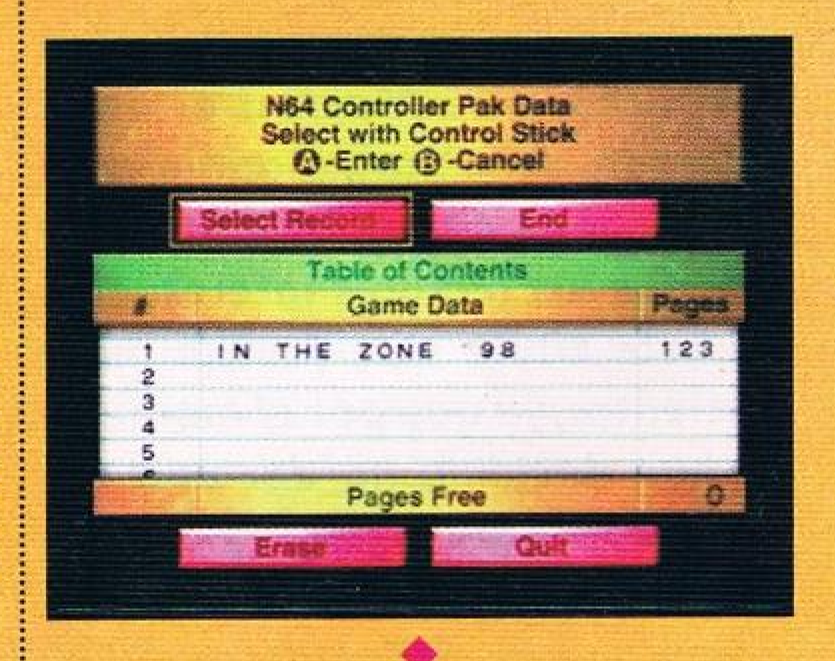
Vaya, vaya, así que pudiste vencer al grandioso Wipzig, felicitaciones. Bueno amigo, la opción "Adventure-two" es una nueva aventura (que obvio ¿no?). Sin embargo para poder jugar en ella, deberás usar un archivo totalmente nuevo (lamentablemente deberás sacrificar uno de los que ya tengas grabados). La diferencia entre este modo y el modo "Adventure" salta a simple vista: Las pistas están invertidas (a modo de espejo). Sin embargo ésta no es la única diferencia que presenta, ya que además los competidores son más difíciles (algo muy bueno) y las Silver Coins están ubicadas de otra manera, además de esto, los globos ya no son amarillos sino que plateados. Es un buen reto si crees que el anterior fue muy fácil.
Ahora, con respecto a los códigos que nos dices, sus funciones ya fueron explicadas en una revista anterior, sólo nos queda recordarte que estos códigos SOLO funcionan si estás jugando de a 2 o más jugadores.

◆

¿Cómo les va amigos?. Antes que nada quiero decirles que me da mucho placer leer su revista todos los meses. Bueno aquí les van algunas preguntas que ojalá me respondan (si no es mucho pedir, claro):
1 ¿Hay algún truco para el Multi Racing Championship, además de los ya publicados?
2 ¿Se puede saber cuantos años tienen los pilotos?

DARIO COLLAZO

Bueno, a decir verdad, hay un secreto de Multi Racing Championship muy interesante. Para hacerlo, realiza lo siguiente:
1. Presiona R en la pantalla del título y entonces mostrará el mejor tiempo TT. (Time Trial) para la pista de la montaña.
2. Gana la carrera en los tres niveles de Championship Mode para tener acceso a enfrentarte contra el primer oponente "Hannya" en Challenge Mode.
3. Gana la carrera en las tres pistas contra Hannya y podrás usar su auto, además podrás enfrentarte a un segundo gran oponente de nombre "Deus".
4. Si le ganas a Deus en las tres pistas, podrás usar su auto, además ganarás el tener acceso a jugar en las tres pistas invertidas (cosa que es un poco complicada al principio, ya sabes, acostumbrarte a todo de nuevo).
Con respecto a lo de las edades, no pretendemos mostrar para nada nuestra verdadera identidad (eso incluye la edad) en todo caso eso es lo de menos, no es de pesados, solo es que queremos tener algo de privacidad. De todas maneras si las supieras, te sorprenderías.



◆

La foto que está arriba de este párrafo, es para demostrarle a Oscar Espinoza que el juego "In The Zone '98" sí ocupa las 123 páginas del Controller Pak. Ves, necesitarás más de un Controller Pak para tus otros juegos.



TRUCOS INEDITOS

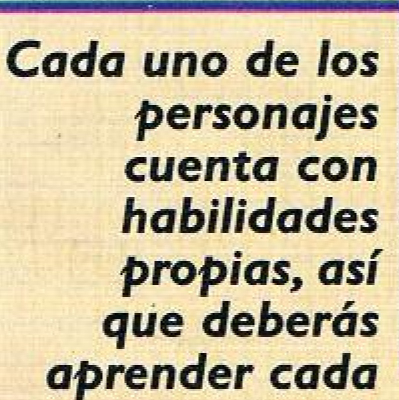
Juego...	Para...	Truco...
DIDDY KONG RACING (Nintendo 64)	Jugar sin globos...	Ingresa el Magic Code: BYEBYEBALLOONS
THE MASK (Super Nintendo)	Opciones secretas...	En la pantalla de opciones, presiona: A, B, X, Y, L, R, L, A, B.
POCKY & ROCKY (Super Nintendo)	Elegir nivel...	En la pantalla de selección de personaje presiona y mantén simultáneamente los botones X e Y, luego presiona: B, B, B, B, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B, START.
NHL '94 (Super Nintendo)	Jugar en la final de Stanely Cup como LA Kings Vs Montreal...	Ingresa el password: BJFC1CCM1XX9VJDG
NHL '96 (Super Nintendo)	Más puntos...	Mantén presionados L y R antes de la pantalla que tiene exhibición.
NHL '97 (Super Nintendo)	Jugar con EA Sports y los Black Pearls...	Enciende la consola, manteniendo L y R, hasta que aparezca la pantalla principal.

NUESTRA PORTADA

Antes que nada nos gustaría agradecer a toda la gente de Konami, quienes se han esforzado por crear títulos tan relevantes (para todos nosotros los videojugadores) a lo largo de su historia, como compañía productora de videojuegos. Una muestra de ello son Contra, Sparkster, Axelay, sin olvidar la saga de Castlevania, entre muchos otros. Mystical Ninja 64:

La aventura transcurre a lo largo de todo Japón, por lo que nuestros amigos deben viajar bastante.

Starring Goemon es la secuela de un juego que salió para el Super Nintendo hace ya algunos años, de hecho éste fue uno de los primeros títulos de esta compañía para dicho sistema. Konami retoma la saga, siendo también éste uno de sus primeros juegos diseñados en 3D para el Nintendo 64.



Cada uno de los personajes cuenta con habilidades propias, así que deberás aprender cada una para resolver los acertijos y laberintos.

GOEMON



Anteriormente ya te habíamos hablado de



él, porque el juego nos pareció muy interesante, pero gracias a la decisión de Konami de América de lanzarlo en nuestro continente, te comentaremos un poco más. Para empezar, este título es una combinación (con sus respectivas diferencias) de

Harás cosas realmente locas para obtener poderes, armas o simplemente para proseguir con la aventura.



Mario 64 y Zelda, ya que te debes desplazar por diferentes niveles y laberintos eliminando enemigos, así



como poblados y ciudades en donde recolectarás información para seguir tu búsqueda.



La variación de personajes le da una nueva perspectiva, pues deberás realizar diferentes acciones con cada uno de ellos (dependiendo obviamente de sus habilidades) y lograr ciertos objetivos.



Otro punto importante es encontrar unos gatos a lo largo del juego



Los laberintos son grandes y en algunos debes regresar después de eliminar al jefe, ya que se abren nuevos caminos.



Recuerda descansar o comer para recuperar energía. También graba tus avances antes de entrar a algún laberinto.



para obtener más energía.
Obviamente algunos están a la mano, para otros debes realizar diferentes acciones y otros más están muy escondidos.



Este personaje te ayudará con algunos tips cuando estés perdido.

Hablar con la gente de las poblaciones es esencial, ya que aparte de proporcionarte tips y referencias para continuar avanzando, también te darán objetos importantes así como nuevas armas, las cuales son necesarias para seguir tu camino.



Este es el primero de los jefes a los que deberás derrotar para obtener una pista importante y así encontrar a los alienígenas.

Los Cinema Display son muy buenos y tienen mucho humor. De hecho hay algunos que están musicalizados como si se tratara de grandes producciones teatrales (eso es cierto, aunque parezca exagerado).



Esta es una de las habilidades que aprenderás para encontrar otro laberinto.

Como un sello característico de Konami, todos y cada uno de los jefes son impresionantes y muestran efectos y estrategias totalmente distintas, así que debes encontrar sus puntos débiles y atacarlos en ciertos momentos.



Observa las ambientaciones y la profundidad de los escenarios, son de lujo.

Sin mayores comentarios, al conocer este juego nos dimos cuenta que a pesar de ser uno de los primeros que realizó esta compañía para el mercado japonés, se nota la calidad de Konami. Nosotros te podemos decir que es un título que debes de jugar y verás que no mentimos en todo lo que hemos hablado de él.



Este es uno más de los obstáculos que se te presentan para obtener un objeto muy importante (¿una cámara?)





TIPS de Yoshi's Story

Con estos tips te vas a aburrir mucho, ya que no te dirán nada, así que mejor sáltate paginas... Pero si aún sigues leyendo, quiere decir que te gusta sufrir y aquí nosotros ya no podemos hacer nada más que desearte buena suerte.

LO BASICO

Cada Yoshi es diferente a los demás en 3 aspectos. El primero, es obviamente, el color. El segundo corresponde a la preferencia por las frutas y el tercero se refiere a la energía que obtienes al eliminar a los Shy-Guy.
Estos 3 aspectos están relacionados entre sí, ya que dependiendo del color del Yoshi que elijas, tendrás que eliminar a los Shy-Guy que tengan el color más parecido para obtener más puntos (igual para las frutas). Por ejemplo, al rosa le gustan más las manzanas y recibe más puntos por eliminar Shy-Guy rojos.

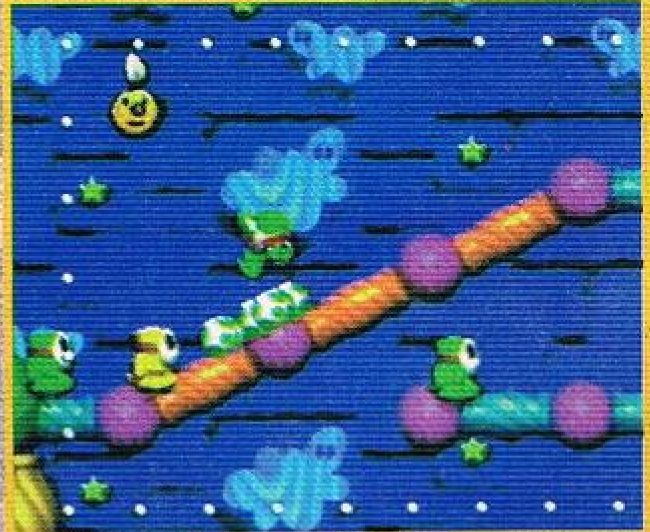


Trata de comer un solo tipo de fruta. Lo mejor es comer puros melones, ya que aunque no te dan 8 puntos como la fruta del día, al final recibirás 100 puntos por cada uno que hayas devorado. El melón pasó a sustituir a las estrellas del juego anterior.



Antes de comer la fruta número 30, asegúrate de revisar todo el nivel.

Si caes fuerte cerca de un Shy-Guy, éste cambiará de color.







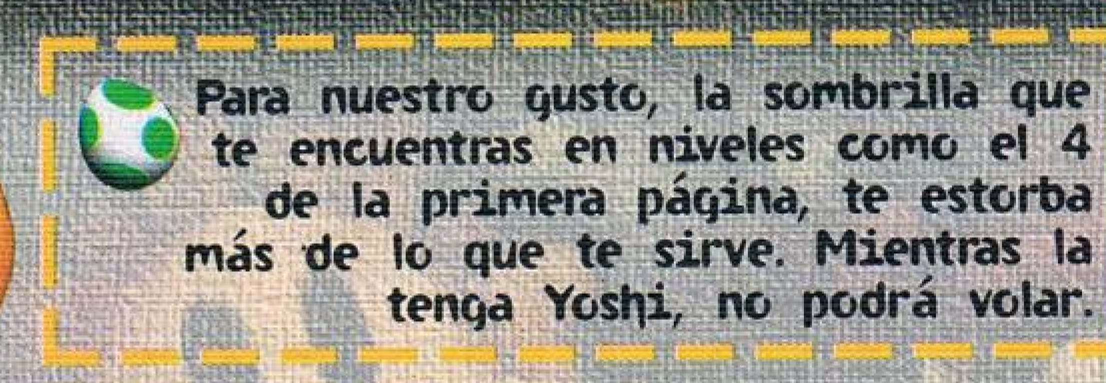
Si eliminas a los Shy-Guy pisándolos, obtendrás el doble de puntos, que si los vences comiéndolos.

Si después de pisar a un Shy-Guy rebotas y pisas a otro sin tocar el piso, recibirás el doble de puntos que la vez anterior. Si vuelves a repetir esto para pisar a un 3er. Shy-Guy, te triplicarán los puntos.

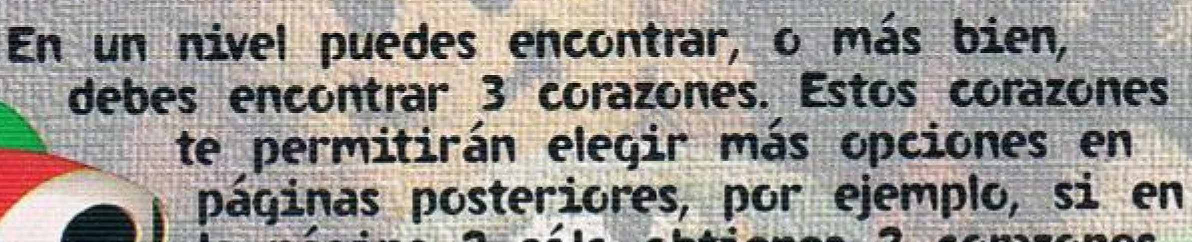


Si te comes el corazón que te dan al comer 6 frutas iguales, podrás convertir a los Shy-Guy en la fruta del día, si caes fuerte cerca de ellos. También podrás liberar las frutas que estén encerradas en las burbujas.




Para nuestro gusto, la sombrilla que te encuentras en niveles como el 4 de la primera página, te estorba más de lo que te sirve. Mientras la tenga Yoshi, no podrá volar.




En un nivel puedes encontrar, o más bien, debes encontrar 3 corazones. Estos corazones te permitirán elegir más opciones en páginas posteriores, por ejemplo, si en la página 2 sólo obtienes 2 corazones, entonces podrás elegir entre la escena 1, 2 ó 3. Para que tengas más opciones te daremos la


localización de todos ellos.

PAGINA 1



NIVEL 1

En la primera parte de este nivel te vas a encontrar con





tipos (como los que se ven en la foto) que no te dejan seguir. Para pasar al otro lado, cae fuerte enfrente de ellos y salta la señal.



En la segunda parte del nivel, libera a Poochy aplastando el poste y síguelo, ya que comenzará a correr hacia la derecha y se detendrá ladrando en los lugares donde hay cosas escondidas.

El primer corazón lo podrás tomar en la 2a. parte del nivel, yendo por el camino de abajo de la primera



bifurcación [la que está a la derecha de donde Poochy se encontraba escondido]. Casi en la parte donde los caminos se vuelven a juntar está el corazón.





El segundo se encuentra más adelante, en la 2a. división. Toma el camino que va hacia arriba y casi al final de éste, cae fuerte para que aparezca una plataforma azul. Usala para alcanzar el corazón.



El último corazón está en la 3a. división. Tomando el camino de abajo,





llega al final de éste y salta en donde indica la foto para que aparezca un escalón. Sube en la plataforma y rompe el bloque gris para descubrir el corazón.

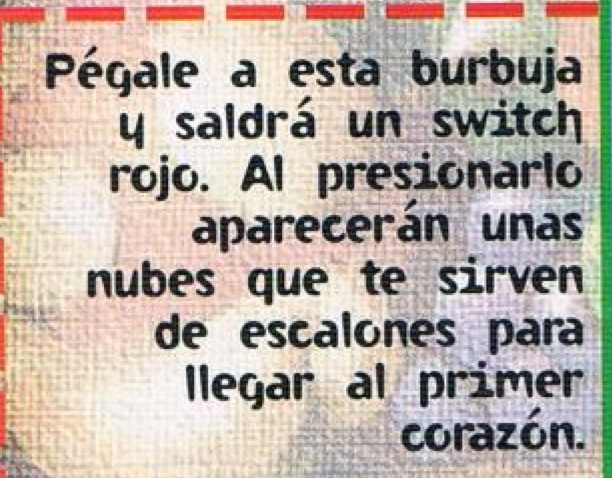


Si tomas el camino que va para arriba en la 3a. bifurcación, por la mitad podrás ver 6 burbujas, 3 encierran premios sorpresa (de éstos saldrán 3 Shy-Guy). Empuja las burbujas para que las tengas todas juntas y puedas pisar a los Shy-Guy al mismo tiempo.

NIVEL 2



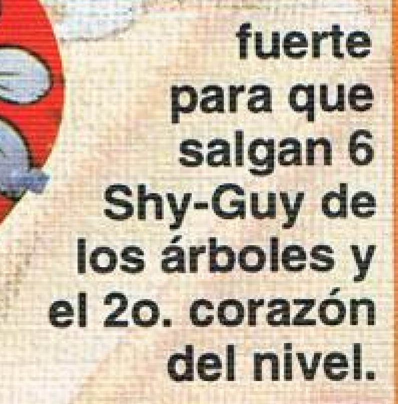
En la primera parte, casi al principio encontrarás un árbol con 6 Shy-Guy escondidos en él. A la derecha se alcanza a ver una burbuja con un signo de interrogación dentro.



Pégale a esta burbuja y saldrá un switch rojo. Al presionarlo aparecerán unas nubes que te sirven de escalones para llegar al primer corazón.



Sigue avanzando hacia la derecha y en cuanto veas un tubo amarillo (el segundo desde el principio), cae fuerte para que salgan 6 Shy-Guy de los árboles y el 2o. corazón del nivel.





El 3er. corazón se localiza en la 2a. parte del nivel. Corre hacia la derecha hasta que encuentres una burbuja con un signo de interrogación en ella. Dispárale un huevo y saldrá un globo. Sube en él y con el Stick haz que se eleve para que alcances el corazón.

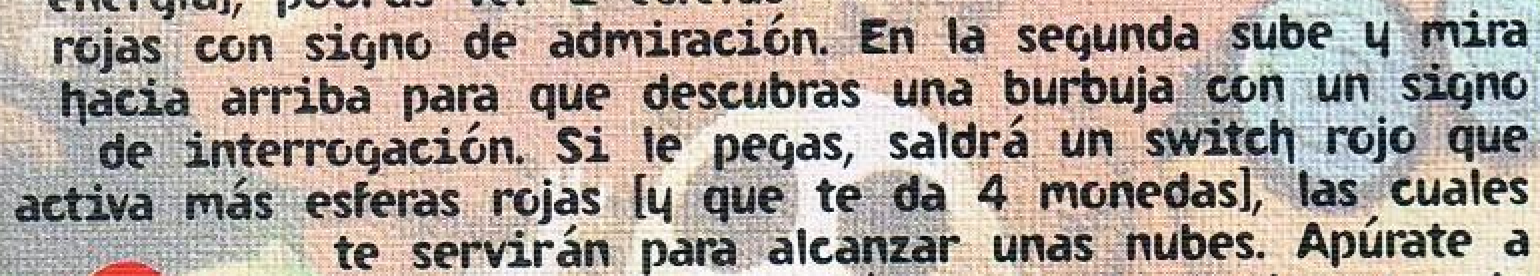






Para vencer más fácil a los minijefes de la 2a. parte del nivel [los que salgan de algunas cajas azules], ve casi hasta el final de esta parte y encontrarás a unos pajaritos. Tócalos y te seguirán a donde vayas. Con ellos derrotarás fácilmente a estos minijefes.





NIVEL 3





Para encontrar el primer corazón avanza hacia la derecha al comenzar la escena y cuando llegues a la primera flor [de las que te sirven para llenar tu energía], podrás ver 2 esferas rojas con signo de admiración. En la segunda sube y mira hacia arriba para que descubras una burbuja con un signo de interrogación. Si le pegas, saldrá un switch rojo que activa más esferas rojas [y que te da 4 monedas], las cuales te servirán para alcanzar unas nubes. Apúrate a subir y ya que estés arriba, ve primero a la derecha y toca un segundo switch rojo que te dará más tiempo. Ahora corre hacia la izquierda para que tomes el primer corazón.







En la 4a. parte de este nivel, al principio, verás una esfera roja con 4 flechas azules que se mueven a través de un circuito amarillo. En la parte central de este circuito, hay una burbuja con un signo de interrogación. Dispara un huevo de manera que le pegue tanto a la burbuja como a la palanca, así librarás la esfera rosa y no te molestará a la hora de tomar el 2o. corazón.



Más adelante te saldrán 2 parejas de Shy-Guy sobre los resortes. Elimínalos y hacia la derecha encontrarás 2 cajas azules con signo de interrogación. Si les caes fuerte no te dan nada, sin embargo, si empujas la que está más arriba hacia la izquierda de modo que aplaste a la que está abajo, te darán 2 frutas comodín.









A la derecha de donde estaba el corazón número 2 encontrarás dos burbujas que contienen un signo de interrogación cada una. La 2a. es un switch que activará unas nubes en una zona donde no hay piso y que tendrás que atravesar con ayuda de otras nubes. Bueno, el chiste es que si



decidiste comer sólo melones podrás ver que sólo juntas 28.
Este switch te sirve para conseguir 2 frutas más de éstas. Lo "único" que tienes que hacer es activar el switch, utilizar las nubes para llegar al final del nivel y usar los demás switches para extender el tiempo.



El último corazón lo encuentras al final del recorrido de la primera sección de nubes. Te recomendamos que primero vayas por él antes de activar el switch rojo. Sólo tienes que utilizar las nubes que se encuentran a la derecha de donde sale el switch y al final del camino de la última nube [la que tienes que liberar del ciclo], podrás encontrar el corazón.



NIVEL 4

Al comenzar el nivel utiliza las plataformas con hélices para subir y llegar hasta la primera media meta. Desde este lugar ve hacia la derecha y casi al final de este camino verás unas flechas que apuntan hacia ese mismo lado. Si pasas enfrente de ellas podrás escuchar un sonido y también verás dos melones que se encuentran del otro lado de la pared. Más adelante podrás tomarlas, cuando pases por este lugar.



En la segunda parte del nivel, después de pasar por la segunda media meta y subir usando los signos de exclamación, a la izquierda podrás ver que el piso está lleno de puntas rojas, utiliza los signos de admiración de esta parte para llegar a la izquierda, donde se encuentra una caja azul con un signo de interrogación. Aplasta esta caja y saldrá una vasija, métete en ella y entrarás en un bonus donde tienes que volar lo más lejos posible para obtener frutas.





Al salir de este bonus, sube usando los signos de interrogación que se encuentran sobre ti pata llegar al lugar donde se encuentra el primer corazón. Cuando subas, ten cuidado con el cañón que se encuentra por la mitad del camino hacia arriba.



Llegando a la 3a. parte del nivel, te encontrarás con unas flores que te convierten en huevo si las comes. Esto te sirve para que salgas disparado si mueves el Stick en la dirección contraria a donde quieres ir.



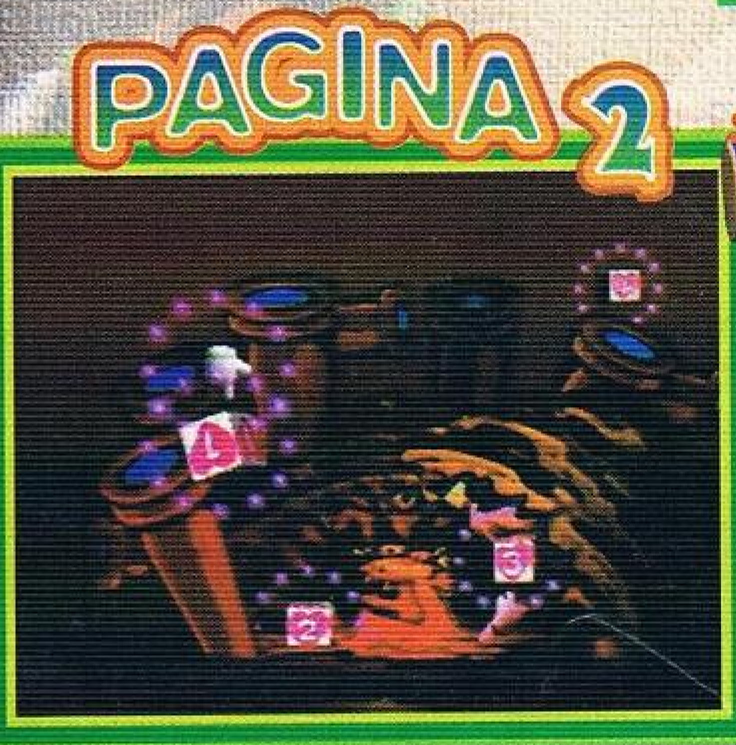




Utiliza la primera flor [la que se ve en la primera foto], para llegar a una nube en la parte de arriba de esta zona, siguiendo el camino que indican las monedas. Una vez arriba vuela hacia la derecha para que llegues a una 2a. nube y de aquí continúes volando hacia una tercera y luego a una cuarta nube. En esta última se encuentra el siguiente corazón.

En la última parte del nivel, donde se encuentran las nubes que arrojan aire hacia arriba, podrás tomar el último corazón. Utiliza las corrientes de aire para subir casi hasta arriba de esta zona y a la izquierda está el corazón. Existen 3 nubes en esta parte. Cada nube te da una fruta, si caes fuerte en el centro. Puedes usar la segunda nube que se encuentra hacia la derecha como referencia, ya que el corazón está un poco más arriba de aquí y del lado izquierdo.

PAGINA 2 NIVEL 1







Al comenzar, a tu derecha verás una parte sumergida donde hay 3 pequeñas plantas. Elimínalas y podrás sacar 6 lugares escondidos si caes fuerte en este zona.

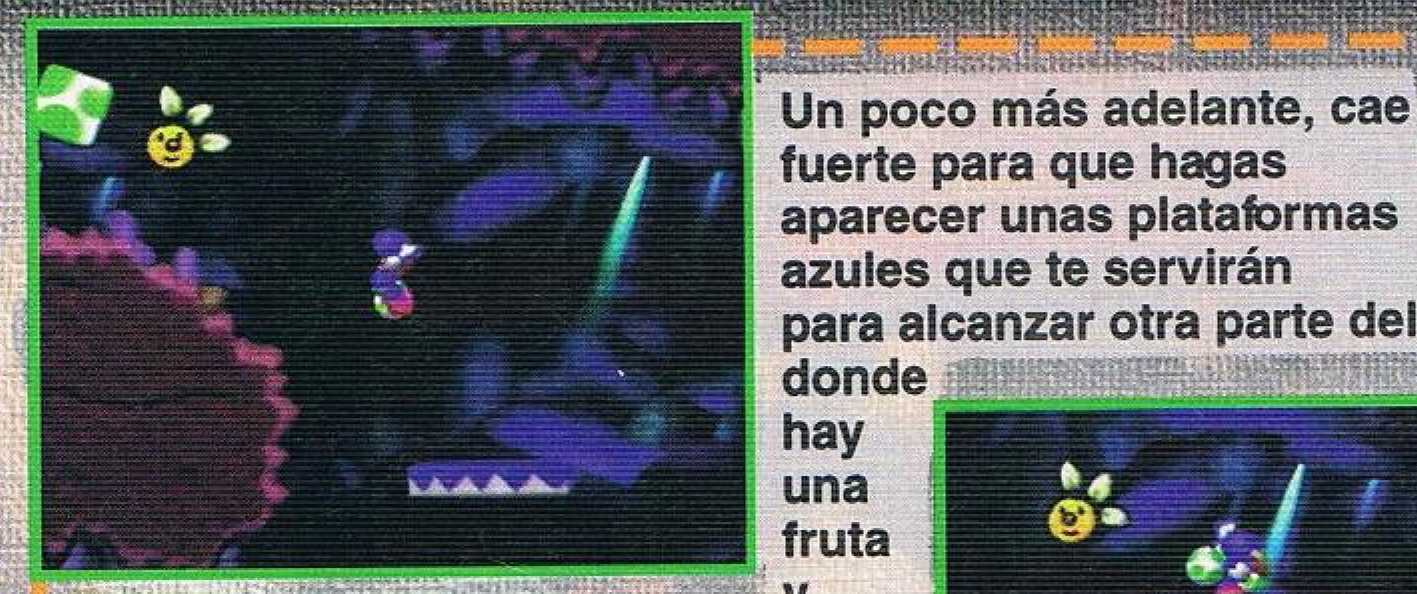


Al esqueleto que encuentras más adelante lo puedes eliminar con 2 caídas en su cabeza o con 2 huevos.

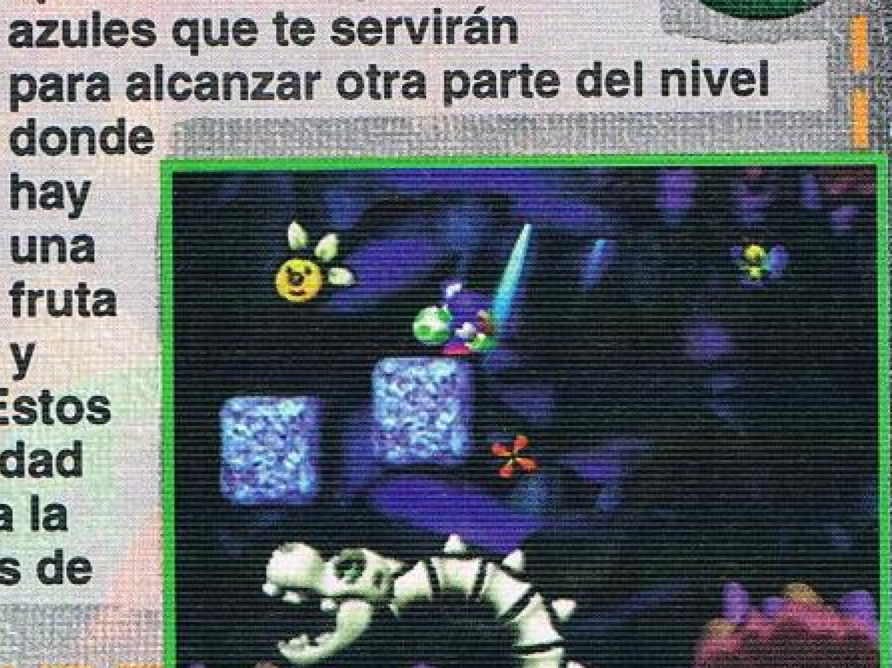


La localización del primer corazón te la da Poochy. Cae en la parte donde él se encuentra para que aparezca.





Un poco más adelante, cae fuerte para que hagas aparecer unas plataformas azules que te servirán para alcanzar otra parte del nivel donde hay una fruta y podrás obtener municiones. Estos huevos te serán de suma utilidad contra el esqueleto que está a la derecha de los bloques azules de piedra.







Después de eliminar al 3er. esqueleto, continúa tu camino hacia la derecha y cuando llegues al bloque verde que te proporciona huevos, esfuérzate para eliminar a Lakitu. Usa su nube para subir, pero te mucho cuidado de no chocar con el techo, ya que si lo haces la nube desaparecerá. Con ella podrás llegar a una vasija que te conduce a un esqueleto de 3 cabezas. Al eliminarlo te darán 3 melones.



En la segunda parte del nivel, a la derecha de donde comienza éste, hay una camino que lleva hacia abajo y otro que sigue hacia la derecha y que te lleva a unas frutas. Sigue el de abajo y llegarás a una división en donde si tomas el camino de la derecha, verás unos bloques azules de piedra que hay que romper; en el camino de la izquierda podrás conseguir huevos para romperlos. Si continúas por la senda que acabas de abrir, verás otros 3 bloques de piedra, rómpelos y ve por este nuevo pasaje para llegar a una nueva división.
Aquí, observa la burbuja que encierra un signo de interrogación, éste te da un switch rojo que al activarlo hará aparecer el segundo corazón rojo.

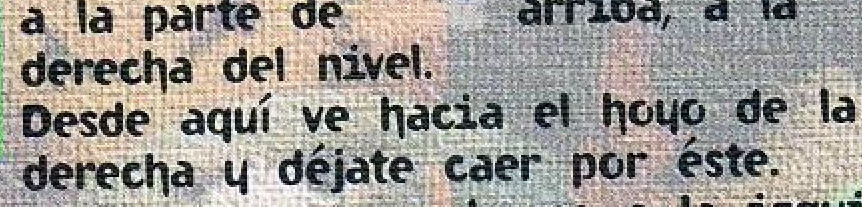








Si regresas a la parte donde estaban los 3 bloques azules de piedra y continúas avanzando hacia la derecha, te encontrarás con unas plataformas que van subiendo y que te servirán de escalones para llegar a la parte de arriba, a la derecha del nivel.
Desde aquí ve hacia el hoyo de la derecha y déjate caer por éste.



Cuando caigas, prepárate para entrar en un hueco a la izquierda de donde se encuentra la meta número 3 y una vasija. Aquí dentro entrarás a un bonus. En caso de que no te puedas meter dentro de este hueco, cuando caigas encontrarás una flor que te convertirá en huevo y te servirá para salir disparado hacia arriba.





Al salir de este bonus, déjate caer en el hoyo de la derecha y en la zona donde se encuentran las monedas, dispara un huevo hacia el techo para que aparezca un melón.

A la izquierda de la parte anterior, hay varios pedacitos de tierra flotando. Revisa bien cada uno de ellos para encontrar más frutas.



Debajo de esta parte hay 2 flores que te convierten en huevo.
La de la izquierda te servirá para alcanzar una parte donde se encuentra un signo de interrogación dentro de una burbuja que te da un huevo negro en caso de que no te hayan capturado a ningún Yoshi, o a un Shy-Guy blanco que te servirá para rescatar a uno de los Yoshis que hayas perdido en acción.



Entonces, ve por el camino de abajo y luego hacia la derecha para que elimines a las plantitas y puedas tomar el switch. Regresa al otro lado de la pared.







NIVEL 2

El último corazón lo obtienes siguiendo el camino que da hacia la izquierda de la planta anterior. Después de utilizar dos veces los signos de admiración llegarás a una caja azul. Aplástala y sacarás otra vasija que te lleva a otro jefe de 3 cabezas. Elimínalo y obtendrás el corazón.





Después de vencer al tipo anaranjado que te trata de sorprender saliendo de la lava, rápidamente continúa avanzando y podrás ver el primer corazón. Para tomarlo párate en el hueso que se encuentra sobre él para que comience a hundirse. Al tomar el corazón quítate de ahí para que no te rostices.







En este nivel, cuando liberes las frutas de las burbujas [de un huevazo de preferencia], saca la lengua de inmediato para que las atrapes antes de que se calcinen.



En la siguiente parte (la segunda), al llegar a la tercera meta ve directo contra el sujeto lavoso (de lava, ¡qué término!) y arrójale un huevo para que se hunda y puedas tomar el corazón que se encuentra debajo de la costilla. Para que no sea tan arriesgado, párate en la punta de la costilla, déjate caer y vuela hacia la derecha para que toques el corazón y quedes en la parte inferior de la costilla. Ahora, si lo que quieres es acción, arrójale un huevo al monstruo y luego dispara otro huevo al corazón.

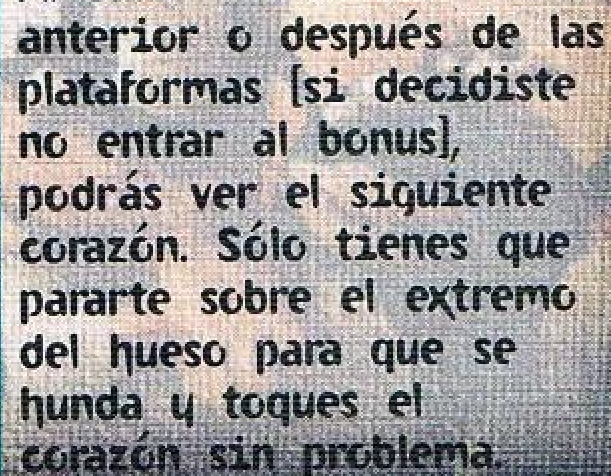




Más adelante te encontrarás con un tubo y unas plataformas. Entra en el tubo para que llegues a un bonus.

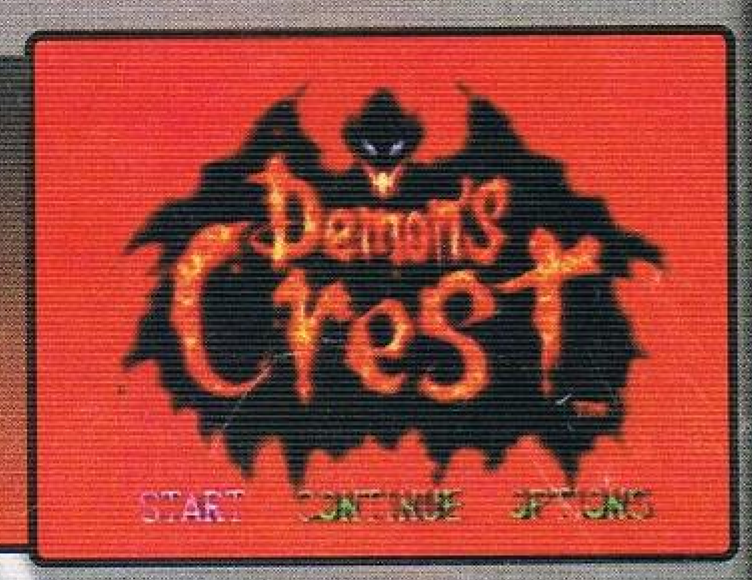


Al salir del bonus anterior o después de las plataformas [si decidiste no entrar al bonus], podrás ver el siguiente corazón. Sólo tienes que pararte sobre el extremo del hueso para que se hunda y toques el corazón sin problema.



Continúa en el próximo número...

¿Dónde se encuentra la 5a. Gárgola, el penúltimo Talismán y cómo obtengo la Cresta o sea el Crest, es decir la corona que tiene Phalanx? Nos preguntan Margarita Flores Miranda y Dante García Berlanga acerca de este súper juegazo del SNES. Y sin más preámbulos, aquí están de una vez los lugares donde encuentras las 6 Gárgolas, los 5 Talismanes y la Cresta que tiene Phalanx.



LAS SEIS GARGOLAS



1. La primera es la de la Cresta de Fuego. Obviamente Firebrand es esta gárgola (Normal: Gargoyle), pero para tener completa la Cresta y poseer todas las habilidades de ésta, debes obtener las cinco piezas que están en manos de ciertos enemigos a lo largo del reino.



La primera pieza con la que empiezas, se llama: FIRE, es el fuego normal de Firebrand.

2. La segunda pieza se llama Buster, sirve para romper algunos bloques y encontrar cosas ocultas, la hallarás en la segunda etapa, al mover la última estatua con ayuda de G. Gargoyle. De esta manera entras a la etapa 2 alterna. Al final te encontrarás con este ojudo enemigo que si lo vences, te dará el Buster.





3. La tercera pieza es la llamada Tornado, con ella crearás pequeños remolinos en los que te puedes subir y alcanzar lugares altos. Esta pieza la obtienes eliminando a Flame Lord al terminar la etapa tres.







4. La cuarta pieza es Claw y la tiene el Flier. Al final de la escena 4 con Claw podrás lanzar bolas pegajosas que se adhieren a las superficies puntiudas para que puedas trepar por ellas.



5. La quinta pieza, Demon Fire, es la que completa la Cresta de Fuego, este es el fuego más poderoso en el reino. Pero para tenerla, debes eliminar a este felino pocas pulgas al final del mundo 6.







La 2a. Gárgola es la de la Cresta de la Tierra que te transforma en Ground Gargoyle y la consigues cuando vences a este enemigo llamado Arma, al final de la primera escena. Esta Gárgola es terrestre y muy rápida, además puede romper algunas estatuas de piedra, su fuego es terrestre pero efectivo, si saltas, dispara recto.







La 3a. Gárgola es la Cresta del Aire, ésta te transforma en Aerial Gargoyle, y tiene la habilidad de poder volar verticalmente, además de que sus disparos pueden romper las lianas del mundo 3. Esta Cresta se localiza en la etapa cuatro, pero tienes que entrar por el remolino que está antes de entrar con el Flier, para llegar a la alterna. Al final te encontrarás nuevamente con Arma, derrótalo para que te entregue la Cresta del Aire.







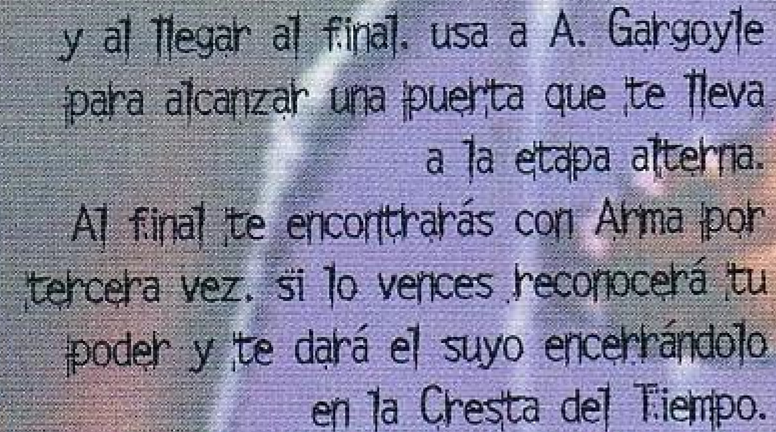

La 4a. Gárgola es la de la Cresta del Agua. Esta te transforma en Tidal Gargoyle, con ella obviamente, puedes nadar y respirar bajo el agua, por lo que es muy útil. El Crawler al final de la etapa 5, tiene la Cresta.






La 5a. Gárgola: Legendary Gargoyle, es la de la Cresta del Tiempo. Esta Gárgola tiene piel como acero y reduce el daño en un 50% además su fuego es muy poderoso. En la etapa 6, avanza todo el primer bloque y al llegar al final, usa a A. Gargoyle para alcanzar una puerta que te lleva a la etapa alterna.

Al final te encontrarás con Arma por tercera vez, si lo vences reconocerá tu poder y te dará el suyo encerrándolo en la Cresta del Tiempo.







La 6a. y última es la Cresta del Cielo, pero sólo tienes acceso a ella si llevas todos los ítems del juego (obviamente menos la Cresta del Cielo). Así que después de derrotar a Phalanx, éste utilizará la Cresta del Cielo para aumentar su poder, si lo vuelves a derrotar, usará todas las Crestas para convertirse en un demonio más poderoso, si lo eliminas, te devolverá la Cresta del Cielo. Ahora, verás el mejor final del juego. Deja correr TODO el final y después de la pantalla de agradecimiento de CAPCOM, te darán un password especial, que contiene las seis Crestas.





La última Gárgola es la de la Cresta del Cielo: Ultimate Gargoyle, es la más poderosa, pues tiene todas las habilidades de las demás Gárgolas, además con ella puedes cargar su fuego para causar más daño.
















Pero si a tí te gustan los retos, este juego tiene un plus: Un enemigo

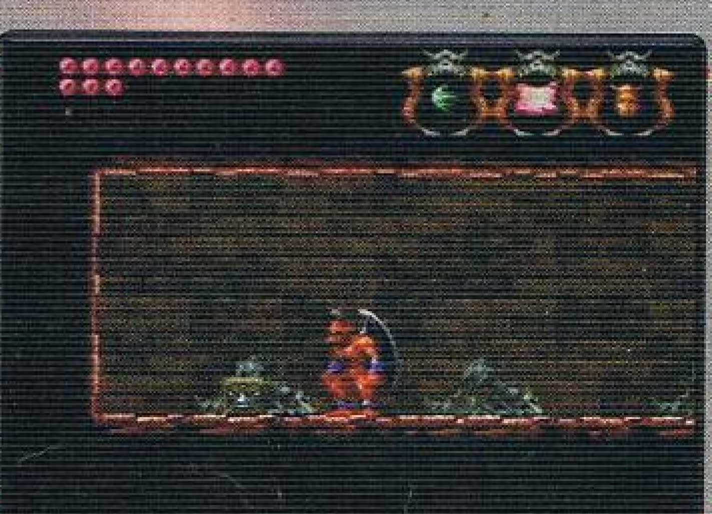


más peligroso que Phalanx aún con la Cresta del Cielo: El Dark Demon. Lo encontrarás en esta fortaleza (cerca de la de Phalanx), cuando ya tengas todos los items y las seis Crestas y si lo derrotas, verás un final aún mejor que el anterior.

LOS TALISMANES

El 1er. Talismán: SKULL, se encuentra en la etapa 3, justo antes de entrar con el FLAME LORD, destruye esta pared con ayuda del BUSTER y dentro encontrarás el Skull.



El 2o. Talismán: CROWN, lo encuentras en la etapa 4, un bloque antes de entrar con Arma. Entra en la escena de vientos y baja hasta encontrar una puerta a la izquierda. Entra y rompe la última estatua, ésta contiene el Crown.



Para obtener el 3er. Talismán: HAND, debes usar a T. Gargoyle en la escena 2. Entra al agua en el último hueco (casi donde entras a la alterna) y nada hacia adentro de la pared derecha, continúa nadando y hallarás el Talismán.



El 4to. Talismán es uno muy útil: ARMOR, éste se encuentra en la escena 6. Entra por la puerta que conduce a la alterna y cuando llegues a donde se obscurece la pantalla, usa a A. Gargoyle, sube por donde indica la foto y luego vuela a la derecha, ahí encontrarás una estatua, rómpela con ayuda de G. Gargoyle y encontrarás el Armor.





El 5to. Talismán lo encuentras en la fortaleza de Phalanx (en la escena de vientos). Avanza hasta la última punta grande, baja a la izquierda traspasando el suelo, en este cuarto secreto se encuentra el FANG.







En la primera escena pilotea tu nave hacia la ruta de la cascada para enfrentar al primer jefe de Star Fox de SNES. Al vencerlo, cuando esté preguntando quién eres, prepárate a dar un LOOP. Este movimiento lo debes hacer cuando Fox comience a decir "We're Star Fox" para que cuando estés en la parte más alta del giro, el CPU tome los controles y la cámara quede un poco más arriba de lo normal. Así podrás observar la secuencia de destrucción del jefe y la formación de las naves desde otra perspectiva. Inclusive, puede que veas cómo las naves chocan unas con otras sin resultar dañadas.

















Esta historia comienza cuando un camaleón que se encontraba tomando el sol, vio pasar un conejo con un reloj diciéndose a si mismo: "¡Ya es muy tarde... cielos qué tarde es...!" y de pronto vio al conejo entrar a una vasija muy rara. Tomó valor y con mucha curiosidad se lanzó tras él, pero de pronto, el camaleón había cambiado de forma. Una vez que logra encontrar al conejo, éste le advierte de las peligrosas criaturas que tienen dominado el lugar y le sugiere que sea cuidadoso.





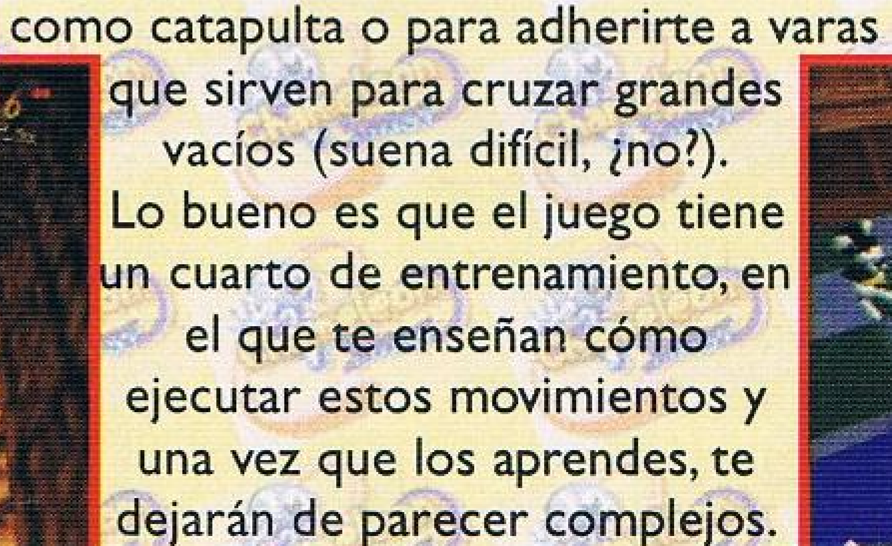
Un momento… no te duermas. Como puedes ver, este es un juego para niños y si eres un jugador avanzado, verás que es muy fácil una vez que sabes lo que tienes que hacer. Sin embargo, no está demás darle una revisada.



Como te podrás dar cuenta, aquí el personaje a controlar es un Camaleón de movimientos muy raros, pues su única forma de ataque es comiendo a sus enemigos, alcanzándolos con su larga lengua y después tiene que lanzarlos para causarles daño cuando se estrellen. El objetivo no sólo es comer a sus enemigos, pues los mundos que tendrá que recorrer están llenos de peligros y trampas y la única manera de sobrevivir es que nuestro personaje use su lengua para sortear los peligros, ya sea usándola como catapulta o para adherirte a varas que sirven para cruzar grandes vacíos (suena difícil, ¿no?). Lo bueno es que el juego tiene un cuarto de entrenamiento, en el que te enseñan cómo ejecutar estos movimientos y una vez que los aprendes, te dejarán de parecer complejos.













A grandes rasgos, podemos definir este juego como un título de aventuras más o menos al estilo de Super Mario 64, claro, estos 2 títulos tienen muchas diferencias entre sí, pero a final de cuentas este es el comentario de alguien que quiera definirlo con pocas palabras.



Bien, ya mencionamos qué tipo de movimientos tiene el héroe del juego y sus formas de ataque, pero también vale la pena mencionar que no todo en las escenas que recorres es nada más eliminar enemigos y saltar por barrancos. Otra cosa importante por hacer es juntar todas las coronas que están repartidas a lo largo del juego. Estas coronas (como en muchos otros títulos en lo que hay que recoger cosas), algunas están ocultas y otras las encuentras fácilmente. La cuestión es que cada una de las escenas, hay un determinado número de éstas.





Al final de cada nivel te dicen cuántas encontraste y las que te faltan, pero si logras hallarlas todas en el cuadro donde se muestra el nivel en el que estás jugando, aparece una pequeña corona que indica que las posees todas.



Obviamente el juntar todas las coronas te da una recompensa (o premio), por ejemplo, puedes tener acceso a mini-juegos, como una versión de billar donde tu personaje debe golpear con su lengua las gigantescas bolas para meterlas en la buchaca.



Bien, después de resolver algunos acertijos que te van planteando a lo largo del nivel, llegarás con el jefe de la escena. Cada jefe tiene diferentes puntos débiles que debes encontrar para eliminarlo, aunque podemos decir que la mayoría no son muy complejos de averiguar.

Chameleon Twist tiene diferentes opciones que aquí podremos revisar rápidamente. Primero tenemos la opción de New Game. Ahí comienza la aventura de tu vida, o más bien del camaleón que selecciones, ya que hay 4 distintos. Lo único que los hace diferentes es el color y el nombre, ya que todos tienen las mismas habilidades. Este juego incluye batería, por lo que al poner pausa (durante un nivel), podrás grabar tus avances en la opción "Save". Esto es muy bueno, ya que te guarda los niveles con los tiempos y las coronas que hayas recolectado.









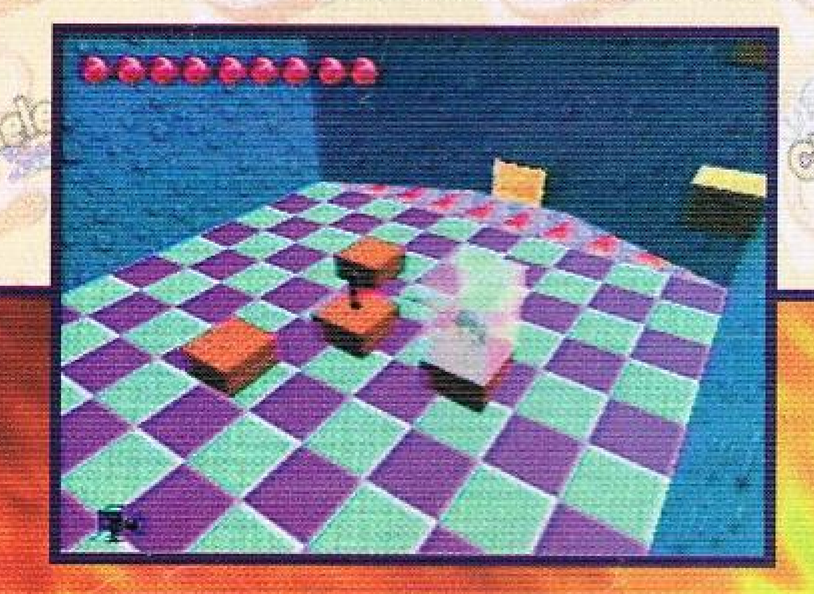
En la opción de Battle se podrán enfrentar hasta 4 jugadores simultáneamente. Esta opción tiene 4 niveles de supervivencia, en donde el último que permanezca en el área de combate es quien gana y 4 niveles más de tiempo, donde el objetivo es permanecer fuera del área el menor tiempo, para ganar la partida. Al seleccionar al personaje en este modo, podrás personalizar su nivel de combate, si le pones 3 estrellas, con cualquier soplido te vuelan y cuando no le pones eres más resistente. Esta opción es muy buena con más de 3 competidores para que se ponga interesante.





Este es un juego entretenido, pero tal como lo mencionamos al principio del análisis, debemos recordarte que se trata de un título muy fácil para alguien que tenga algo de tiempo jugando. El juego en sí no representa mucho reto y lo más difícil quizá sea encontrar todas las coronas de cada nivel, pero a fin de cuentas acabas por lograrlo después de un rato de estar batallando. En resumen este título está enfocado para jugadores con poca experiencia, aunque esto no significa que no sea divertido.







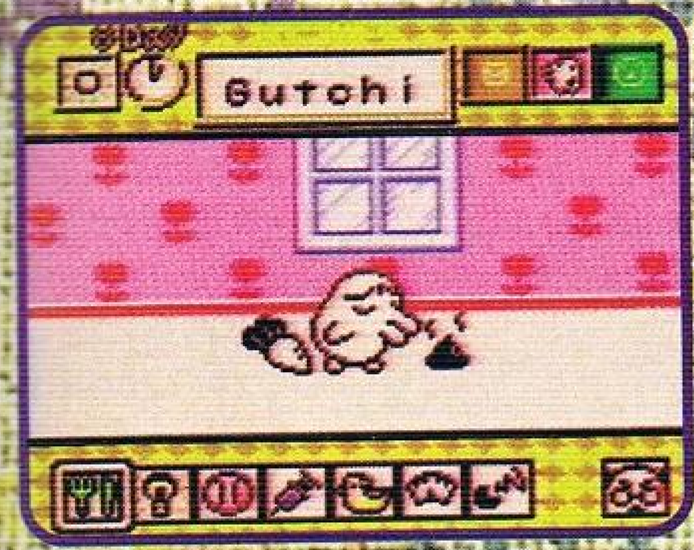


En la pantalla de selección de personaje (ya sea en el modo de uno o dos jugadores) pon el cursor para seleccionar peleador en los siguientes personajes y presiona una vez Start en cada uno de ellos: Koyasha, The Executioner y Lord Deimos. Después selecciona como tu personaje a Xiao Long y verás que por unos instantes aparece el nombre de "Ned" en lugar del suyo. Ahora Xiao Long usará un nuevo disfraz y aunque luzca totalmente distinto, mantiene los mismos movimientos.





¡A MEDIA VISTAZO A: TAMAGOTCHI



Realmente sólo era cuestión de tiempo para ver en el GB a la mascota virtual más popular del año pasado. Obviamente nos estamos refiriendo al Tamagotchi.
Si tú tienes, o por lo menos has visto los Tamagotchis originales de llavero, sabrás que el objetivo es criar a tus mascotas virtuales que "han viajado millones de años luz para llegar a la tierra y hacerte feliz".
Al principio, tu Tamagotchi nace de un huevo y de ahí en adelante tienes que cuidar de sus necesidades físicas y emocionales, pues no puede hacer nada por sí mismo, hay que darle de comer, limpiar sus gracias, jugar con él cuando está triste, cuidarlo para que no enferme..., en fin, todo un perfecto inútil.
Sin embargo esto tiene su chiste y muchas personas (donde no incluímos a los maestros de escuela) piensan que esto puede ayudarnos a ser un poco más responsables..., y bueno, habrá que admitir que es divertido. Bien, la versión de GB tiene exactamente el mismo objetivo que la versión original, pero el caso es que también es más completa en muchas de sus opciones. De hecho, aquí tienes la posibilidad de cuidar hasta de 3 mascotas de manera simultánea, pero bueno, lee este análisis para saber qué tanto tiene de extra este juego.



Primero que nada, una gran diferencia es que el Tamagotchi original está despierto a lo largo del día y el tiempo se basa en el reloj interno del juego.

Time speed
Fast Med Slow
Memory
Music
Exit

Sin embargo aquí tenemos la opción de elegir entre 3 tipos de tiempo. El lento (Slow) es lo más parecido al original; el tiempo medio (Med) es más rápido que el original y por último el rápido (Fast), es recomendable sólo para los que tienen prisa en criar a sus Tamagotchi, pero tiene la desventaja de que de igual forma te darán que hacer.

Al comenzar el juego, tienes la posibilidad de elegir de entre diferentes tipos de huevos. Al principio, esto parece que sólo sirve para que la casa del Tamagotchi sea diferente. Pero conforme avanzas, te darás cuenta que también tu Tamagotchi crecerá y cambiará dependiendo del huevo del que haya salido.

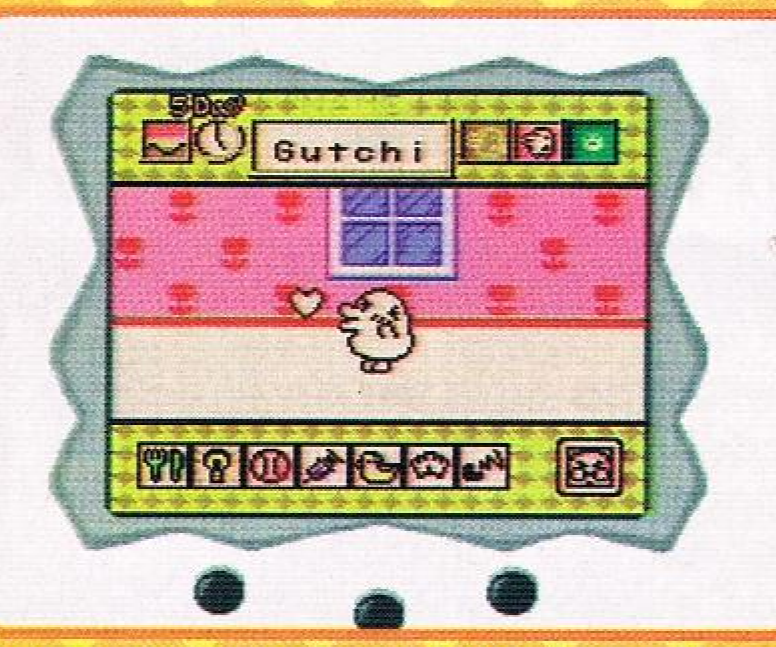


También lo que podrás hacer es elegirle un nombre a tu mascota, para hacer un poco más personalizado el juego.

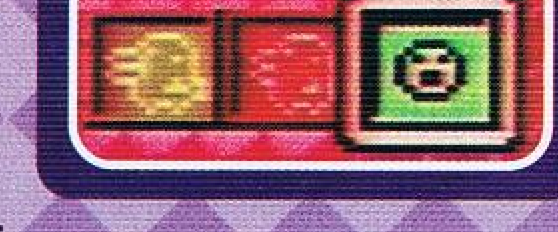


Recuerda que tu mascota pasa por diferentes etapas de crecimiento y en cada una de sus necesidades son diferentes. También hay una cosa que podemos agregar aquí y es que en la versión de Tamagotchi te podrán aparecer las criaturas del primer Tamagotchi y las del Tamagotchi 2. Así que no te sorprendas si te aparece algo que no habías visto antes en tu vida.

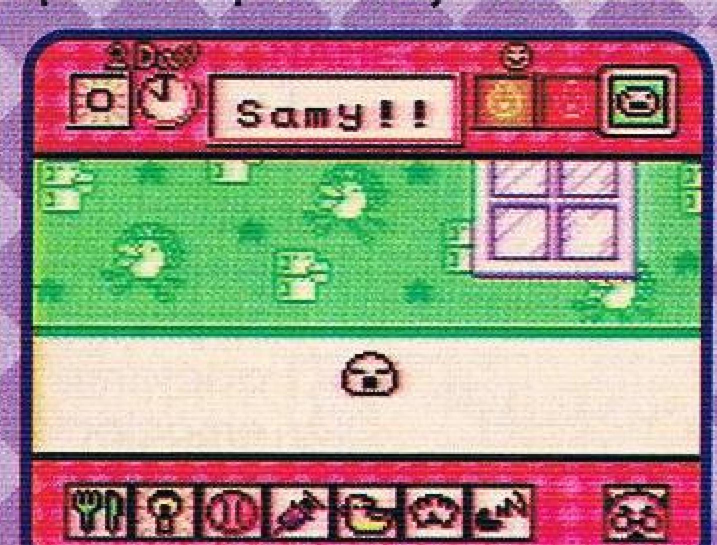




Bien, esta pantalla es la principal del juego. En la ventana principal podrás ver la condición de tu mascota por su apariencia y comportamiento. También verás que hay una buena cantidad de íconos que representan todas las funciones que puedes realizar para cuidar de tus mascotas.
A continuación describiremos las funciones de cada uno de ellos, lo cual también te servirá para que veas las diferencias que hay entre esta versión y el original.



En estas 3 ventanas puedes cambiar de un personaje al otro. Si aparece una carita parpadeando encima de una de las ventanas, es que ese personaje necesita tu atención por algún motivo en particular, así que lo más recomendable es que lo atiendas lo antes posible.





Este ícono sirve para apagar la luz a tu mascota cuando se va a dormir. Recuerda que es muy importante que apagues la luz cuando ellos duerman, pues de lo contrario pueden crecer con complejos y hacer que salga un monstruo al cambiar de forma.





Este ícono es el de los alimentos. En la versión original del juego el alimento estaba dividido en Meal (comida) y Snack (tentempié). En este caso es lo mismo, sin embargo puedes elegir alimentos de las dos categorías. De la comida puedes escoger Pan, carne o zanahoria. Y de los tentempiés están el helado o pastel. Dependiendo de qué tipo de Tamagotchi te salga al principio del juego, variará el tipo de comida a la que son más afines cada uno. La comida sirve para tener lleno el marcador de Life (vida) de tu personaje, que es algo así como lo satisfecho que está y los tentempiés ayudan a llenar el marcador de Fun (diversión). Sin embargo, esto último hace que tu mascota gane peso y lo haga más vulnerable a las enfermedades. Debes fijarte muy bien, pues hay unas comidas que hacen que tu mascota engorde más que con otras, así que ten cuidado.



Con esta opción podrás jugar con tu Tamagotchi. Si recuerdas bien, en la versión original sólo puedes jugar a adivinar hacia dónde va a voltear tu mascota, pero aquí hay 3 diferentes juegos y cada uno tiene una razón de ser.

Joe
Smile game
Study game
Sports game



Smile Game

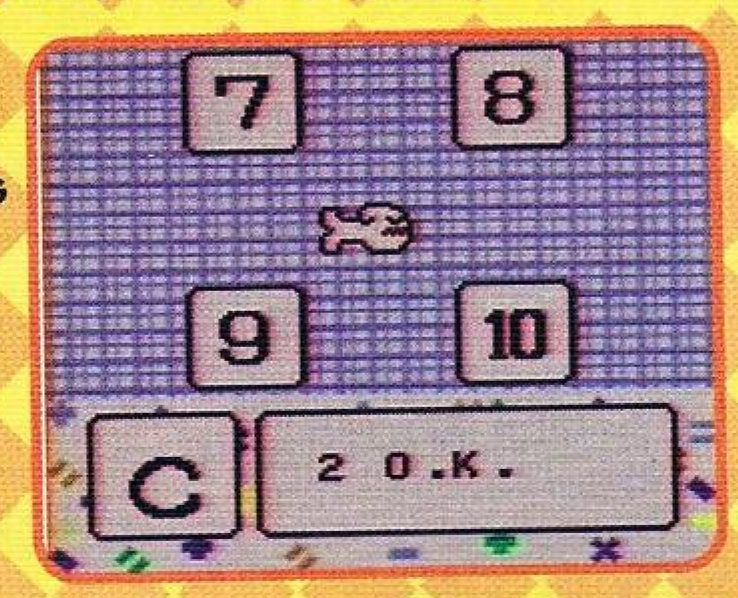
El primero de estos juegos es: "Smile Game". Aquí no hay gran ciencia, pues es el mismo de la versión original en donde tienes que adivinar 3 de 5 veces hacia dónde va a voltear. Jugar Smile Game sirve para llenar el indicador de Fun (diversión) de tu mascota, así que tienes que jugar mucho con el para evitar que se ponga triste.





Study Game

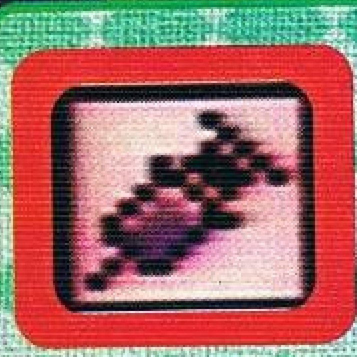
El segundo de los juegos es "Study Game" y en él tienes que ayudar al Tamagotchi a resolver unas sencillas operaciones matemáticas. Este juego está dividido en 3 niveles de dificultad y por lógica, el primero es el más sencillo y el último el más difícil. Si completas los 3 niveles de dificultad en este juego, llenarás una línea que aparece en la pantalla de Status de tu mascota que se llama "IQ" y es donde se ve qué tan inteligente es tu personaje.





El último se llama "Sports Game". Aquí tu mascota debe capturar unas pelotas de béisbol que caen, pero lo tiene que hacer rápidamente antes de que toquen piso. Como el juego anterior, éste también está dividido en dificultades y al completar 3, llenarás el marcador de Body, el cual sirve para mejorar la condición física del Tamagotchi. Además también funciona para hacer que baje de peso.

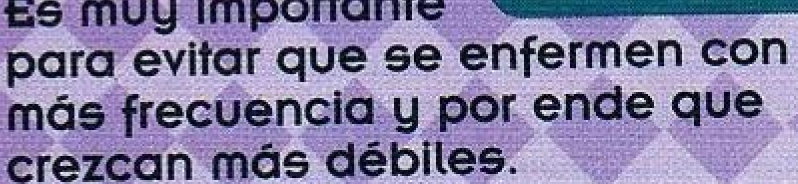
Sports Game



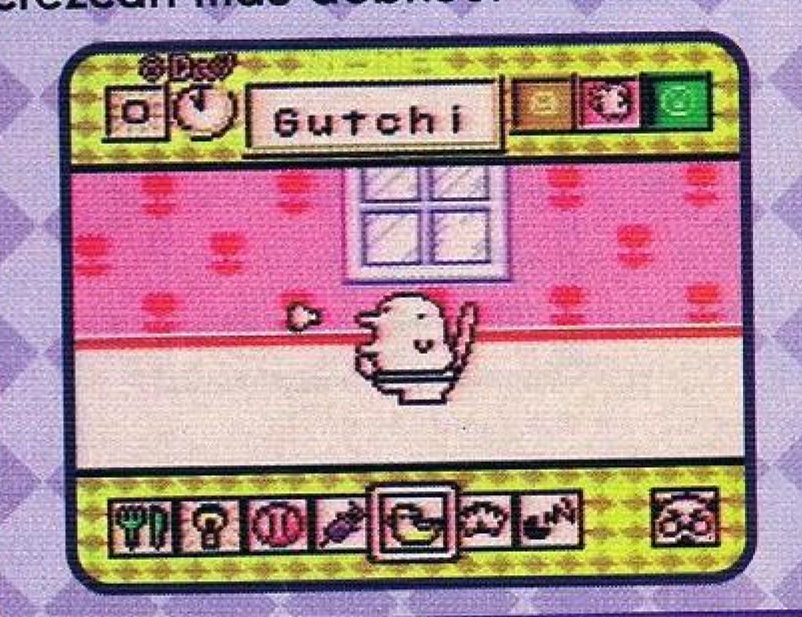
Cuando tu mascota se enferma, puedes darle su medicina para que se alivie. Aquí eliges entre ponerle una temible inyección en su extraterrestre trasero o darle pastillas. Aunque con las pastillas tarda un poco más en aliviarse, siempre es mejor inyectarlo aunque reclame y se enoje.



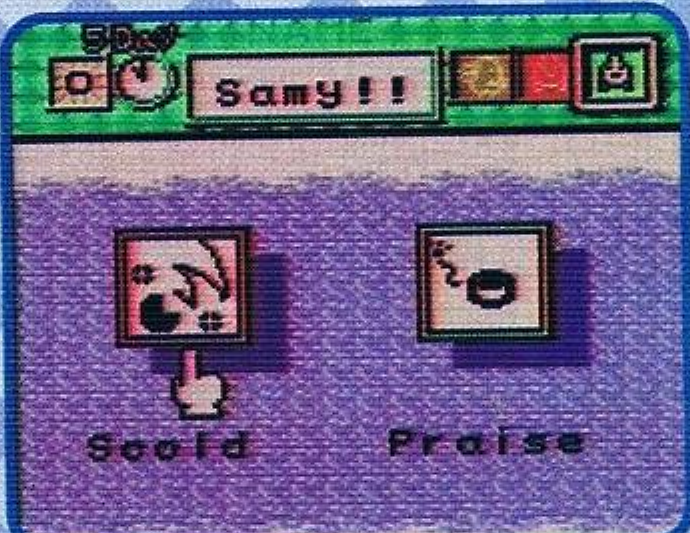




El patito sirve para lo mismo que en el original: Para limpiar las gracias de los personajes. Es muy importante para evitar que se enfermen con más frecuencia y por ende que crezcan más débiles.



Muchas veces, tus mascotas se rebelan y no obedecen tus órdenes, o simplemente te llaman y no necesitan de algún tipo de atención, así que lo que debes hacer es reprimirlos. En esta pantalla se puede elegir entre un buen regaño (Scold) o un elogio (Praise). Cuando corriges a un Tamagotchi rebelde en el momento debido, éste se disciplinará más y eso lo verás en el marcador de Deed (Disciplina). Siempre es conveniente tener una mascota disciplinada, pues ayuda al crecimiento y en otras cosas. Por ejemplo, un Tamagotchi con su disciplina al máximo te avisa cuando va hacer sus necesidades.







Esta es la pantalla en la que podrás observar la condición de tus mascotas. Puedes ver datos importantes como la edad, el peso, la etapa en la que se encuentra, su nivel de vida (o qué tan satisfecho está), su diversión (si está contento o triste), y los niveles de inteligencia, fuerza corporal y disciplina. Es muy importante que revises esta pantalla constantemente para que satisfagas las necesidades de tu mascota antes de que él te lo pida y también después de que sufra una metamorfosis, pues suelen cambiar algunos de estos status, cuando cambia el personaje.





Este ícono te lleva al laboratorio y aquí hay un científico que se supone te ayuda, pero lo único que hace es confundirte un poco, pues tiene un menú con una buena cantidad de opciones. A continuación veremos las opciones de esta pantalla.

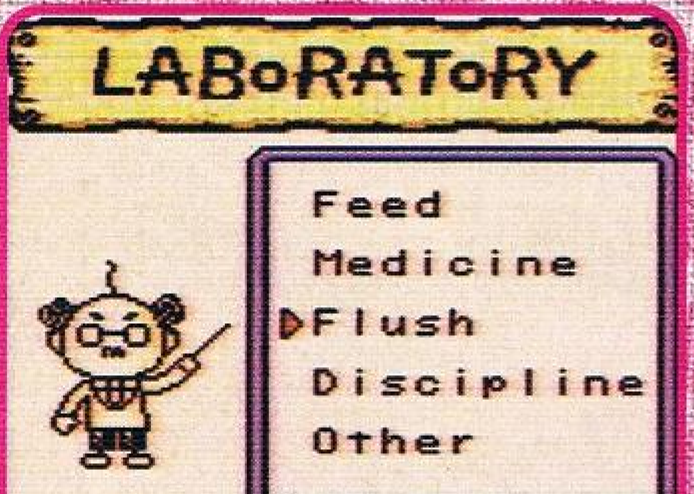
Choose Egg

Al comenzar un juego, puedes elegir de entre diferentes tipos de huevos, de cuál va a nacer tu mascota. Se supone que según sea el huevo que escojas, influirá en el tipo de mascota que te saldrá, pero aunque hemos jugado bastante, nosotros no hemos visto cambios significativos para esta opción.



Explain

Aquí hayarás una explicación de algunas funciones de los menús. Cabe señalar que nosotros las acabamos de explicar mucho mejor que él (además se ve que las oraciones en inglés están todas cortadas, algo así como "Tamagotchi crece fuerte").

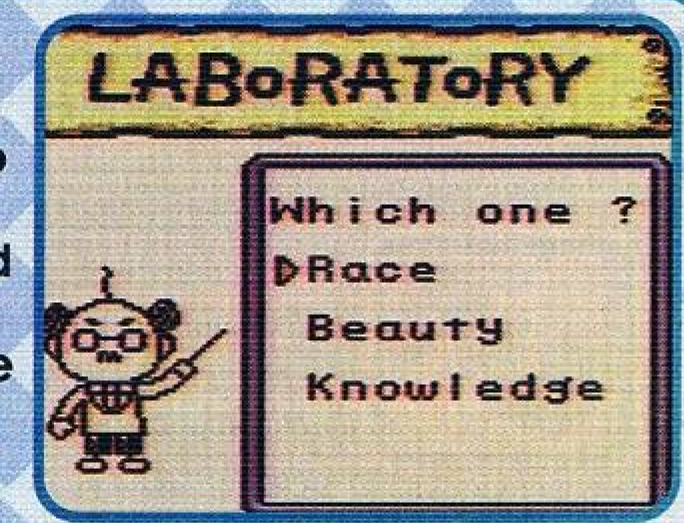


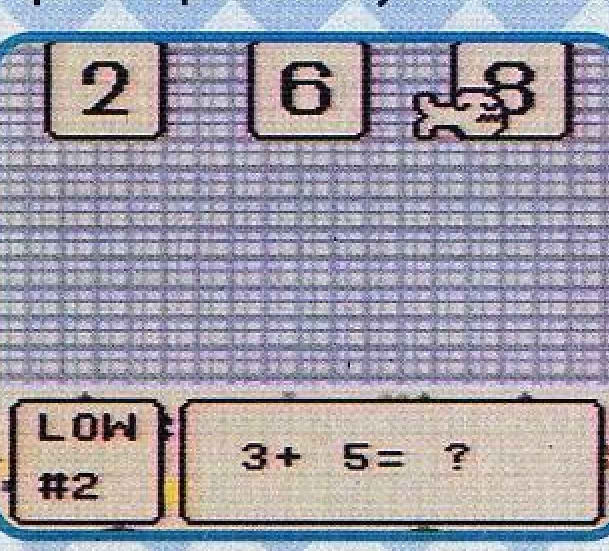
Exit

Es para salirte del juego si ya no tienes tiempo de seguir cuidando a tus mascotas. Todo lo que hayas hecho anterior a usar esta opción se grabará automáticamente en la memoria del juego.

Pick Test

Cuando alguno de tus personajes ha llegado a la edad de "Child" o "Adult" tendrán la posibilidad de entrar a un torneo dividido en 3 competencias. Estas son: "Race", "Beauty" y "Knowledge". Para tener una buena oportunidad en cada una de estas competencias, debes tener bien cuidada a tu mascota. Para tener mayor oportunidad en "Race", es importante que tu personaje no esté gordo y que tenga al máximo su nivel de Body.





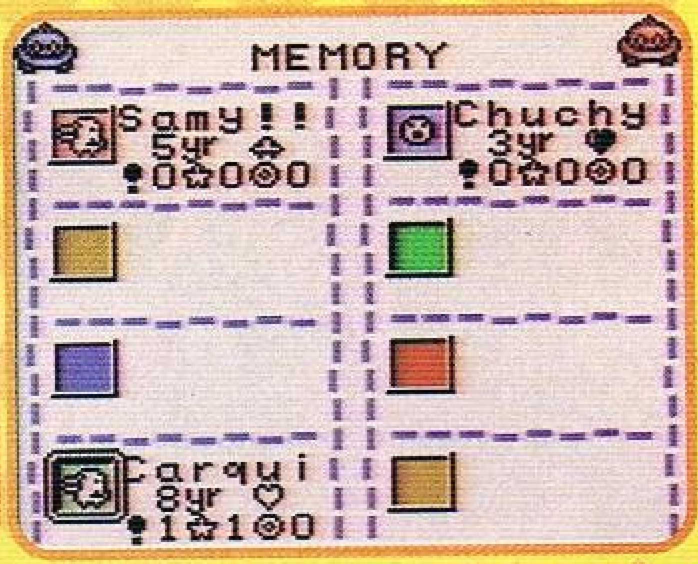


Para el de Knowledge también necesitas tener al máximo el nivel de IQ y para el de Beauty debiste cuidar muy bien a tu mascota para que no te saliera uno de esos típicos adefesios que salen cuando descuidas a tu Tamagotchi. Si ganas uno de estos concursos tu mascota recibirá un premio.

Home

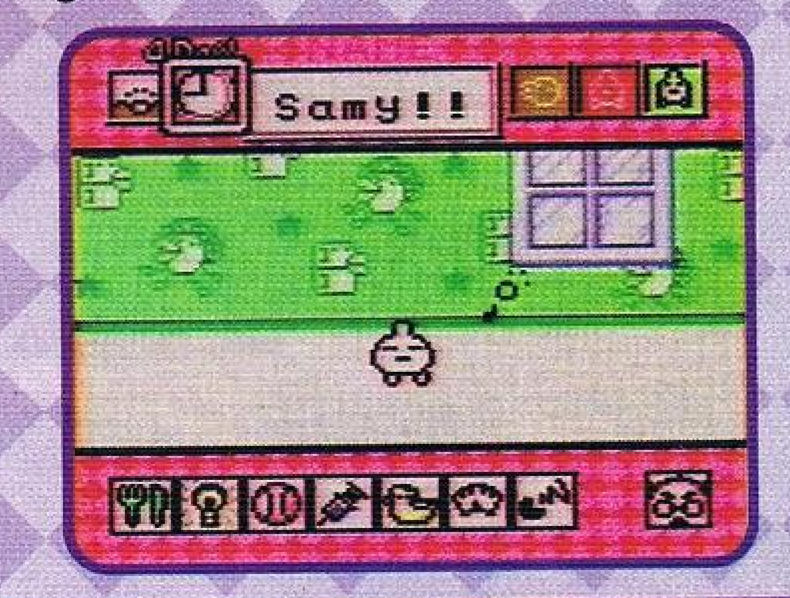
Si una de tus mascotas te desagrada, la puedes mandar de regreso a su planeta de origen con esta opción. Una vez que envías a alguien de regreso, puedes grabar en la memoria del juego datos como su tiempo de vida, el tipo de mascota que era, su nombre y los premios que ganó. Esto es muy útil, si le quieres presumir a tus amigos alguna mascota en particular.

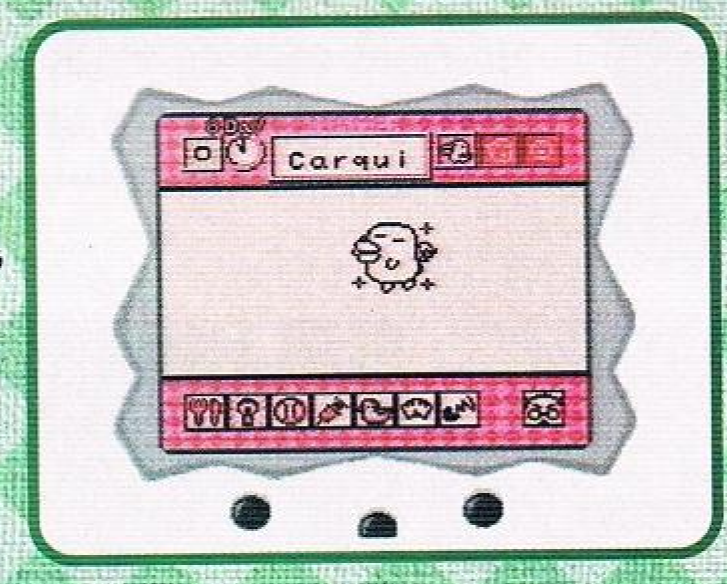






Esta la podríamos definir como el área del "Tiempo". Ahí verás cuánto tiempo de vida tiene tu mascota por los días que ha vivido. La ventana cuadrada sirve para ver qué hora del día es, pero no puedes accionarla para nada. El reloj también sirve para ver la hora que es, pero a diferencia de la ventana anterior, éste lo podrás accionar para adelantar el tiempo cuando todas tus mascotas estén dormidas y así despertarlas para seguir cuidando de ellas.





Bien, a final de cuentas todo esto lo encontrarás en la versión de GB del Tamagotchi. Está más completa ¿no?. Lo que nos pareció mejor, es el hecho de que sólo tienes que ponerle atención a las mascotas cuando quieres (o cuando tienes tiempo) y no a toda hora del día como en la versión original. También nos pareció buena idea el poder cuidar a 3 Tamagotchis al mismo tiempo. En fin, bastante recomendable para las personas que les gusta el concepto original o para las que lo veían llamativo, pero muy sencillo.

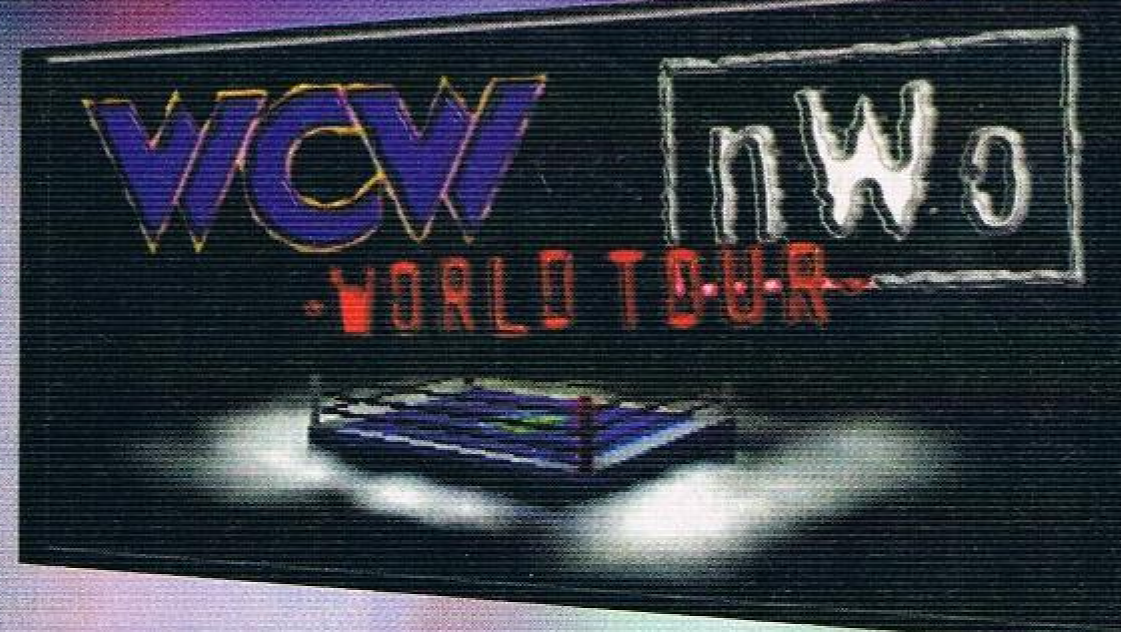


Ya que estamos con la onda del Tamagotchi, vamos a aprovechar para dar unos pequeños trucos para el Tamagotchi (el original, el de llavero). El primero es para eliminar a tu Tamagotchi desde su primer día de vida. Si ya has hecho la prueba, sabrás que tu Tamagotchi no se puede morir de hambre, ni de frío, ni de tristeza, ni de... nada, en el primer día de vida (de hecho, el instructivo dice que es imposible que tu Tamagotchi muera en la etapa de "bebé"). Sin embargo, si le das muchos dulces podrás deshacerte de él en esta etapa. Tendrás que darle más de 40 dulces para que se enferme una vez.
Cúralo y vuelve a repetir la operación anterior otras 2 veces más y cuando se enferme por tercera vez podrás ver cómo se despide de este planeta "dulcemente".

El segundo truco es para hacer que tu Tamagotchi viva 99 años y más. Sólo tienes que adelantarle el reloj para que se vaya a dormir y volver a adelantarlos para que se despierte. Cada vez que tu mascota despierta, el contador de años se incrementa en uno. Así podrás lograr tener a un Tamagotchi que lógicamente ha vivido más de tres meses, aunque físicamente no haya sido así.

Ahora la pregunta es: ¿Podrá llevarse a cabo el proceso inverso? La respuesta es sí, sólo que con un poco de sacrificio. Lo "único" que tienes que hacer es atrasar el reloj del llavero antes de que la mascota se vaya a dormir. Tienes que regresar el reloj a una hora en donde el Tamagotchi esté despierto. Así harás que él no duerma y no pueda cambiar el contador de años, aunque físicamente tu Tamagotchi crecerá conforme pasen las horas. Con esto puedes tener un Tamagotchi adulto de un año de edad y puede morir de viejo con esta misma edad, todo depende de qué tanto resistas despierto para poder cuidarlo.



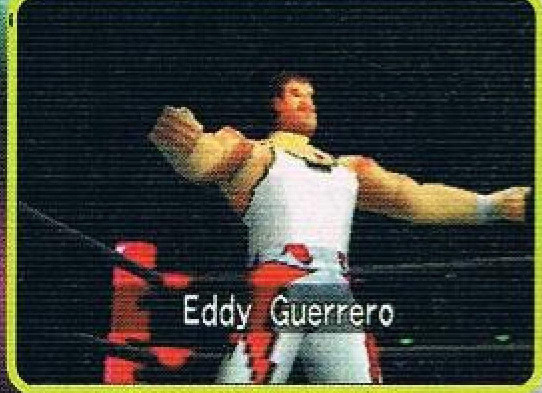


¡Wow! Por fin un juego realmente bueno de lucha libre y eso no es todo, ya que tenemos la suerte de que es para el Nintendo 64, en el cual tenemos a varios luchadores extranjeros muy famosos, como es el caso de Hulk Hogan, Rey Misterio Jr. y el Ultimo Dragón, entre otros.



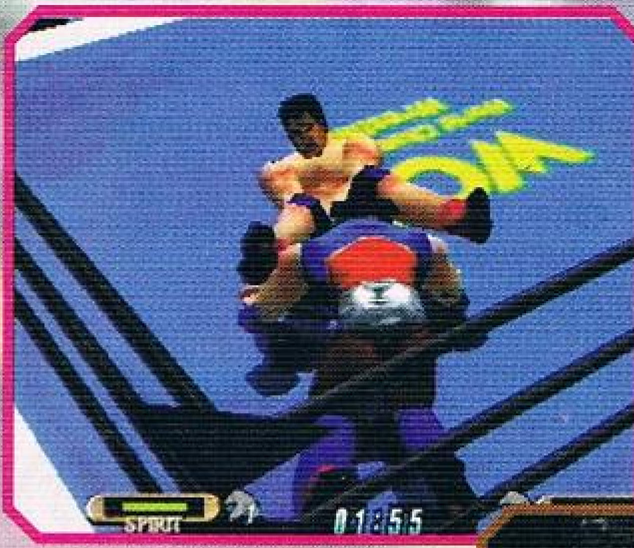


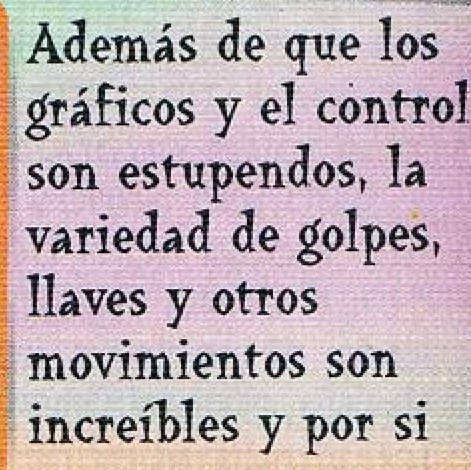












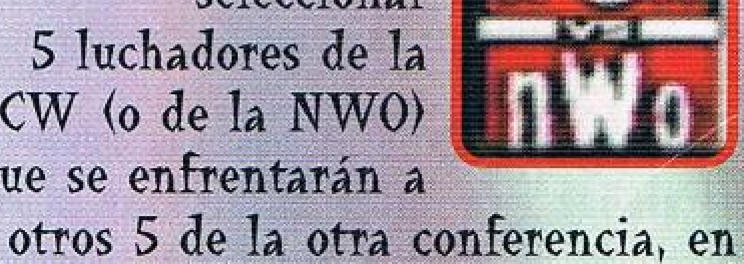
Además de que los gráficos y el control son estupendos, la variedad de golpes, llaves y otros movimientos son increíbles y por si fuera poco, puedes competir en varios y diferentes torneos y modos de lucha, tú solo o con otros tres jugadores y así grabar tus avances en el Controller Pak o sentir lo estrepitoso de las llaves con el Rumble Pak wow,wow, requete wow.





¿Qué más puedes pedir? ¡Pues personajes secretos! y déjanos decirte que son bastantes. Vayamos a los detalles:





Aquí podrás seleccionar 5 luchadores de la WCW (o de la NWO) que se enfrentarán a otros 5 de la otra conferencia, en donde se eliminarán hasta que los luchadores de una confederación se terminen.









Como se especifica, ésta es sólo una batalla de exhibición en donde podrán competir desde un jugador contra el CPU frente a frente, o en equipos de 2 luchadores, 2 jugadores contra uno, ó 4 jugadores en parejas o de plano todos contra todos.



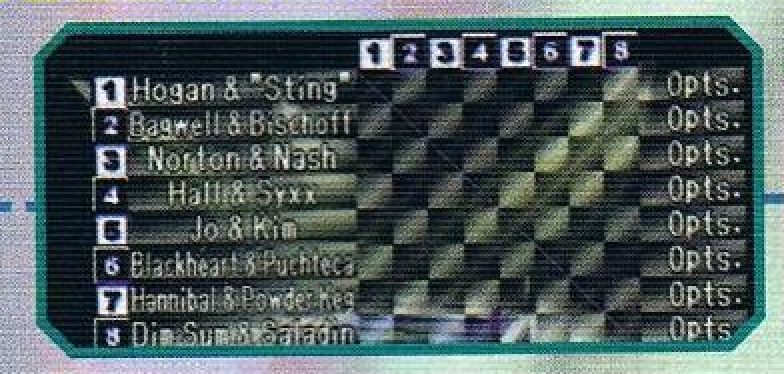


Este es el gran reto, ya que uno o dos jugadores podrán competir contra todos los luchadores de la confederación que elijas, de uno por uno o parejas. Una vez que derrotes al mejor de cada confederación, podrás seleccionarlo posteriormente para luchar con él.





Aquí también competirán en una tabla de eliminación hasta 16 jugadores en 8 equipos en donde se eliminarán unos a otros, para alcanzar el tan preciado trofeo.





Prepárate, ya que en esta opción podrán competir hasta 16 personas en 8 equipos y enfrentarse cara a cara, cada uno de ellos para saber quién es el mejor.

OPTION

Estas son las opciones en donde puedes cambiar la dificultad del juego, quitar el medidor de Espíritu de la pantalla, darle realismo a la batalla con sangre, ajustar el audio, cambiar las acciones de los botones en el control y lo más importante: Guardar todos los cambios del juego en el Controller Pak.

Las opciones que aparecen antes de comenzar la batalla son las siguientes:
Límite de tiempo, Arena en donde se va a pelear, Toque de espalda, Rendición, Knock Out Técnico, Rompimiento de llave cerca de cuerdas, Fuera del Ring y por último el Match Rápido, con el cual no tendrás que ver la pelea (esto se aplica cuando juega el CPU contra sí mismo).

Para darte una mejor vista del control y de lo bueno que está este título, tomamos como ejemplo a un luchador de hueso colorado y analizamos todos sus movimientos muy a fondo.

MOVIMIENTOS GENERALES

ULTIMO DRAGON

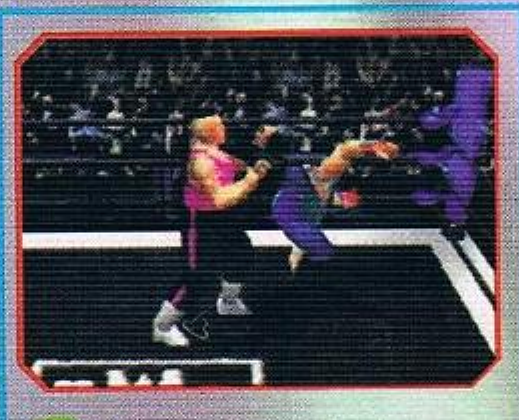

B Lejos del oponente


B Lejos del oponente+Control


B Cerca del oponente




B Sostenido


B A espaldas del oponente


B Cerca del oponente+Control




(A) Agarre sencillo



(A) Sostenido Agarre Fuerte (titubea un poco antes de agarrar al oponente)



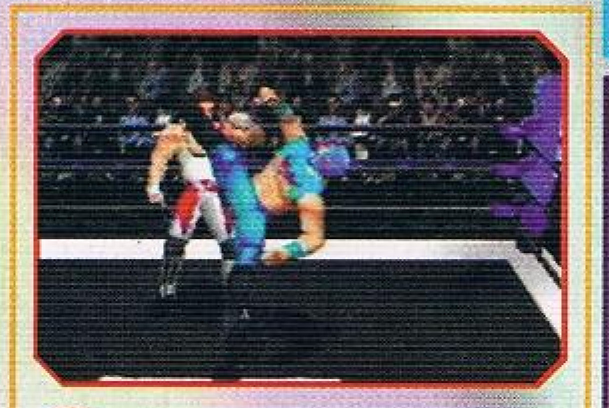
Cuando ambos luchadores se tratan de agarrar al mismo tiempo, presiona rápidamente en el control (A) y (B) para ganar la llave.



(▼) Si se presiona solo, el luchador correrá directamente al oponente, si se combina con el control, se decidirá hacia dónde correrá el luchador. Utiliza el Control para detener la carrera.



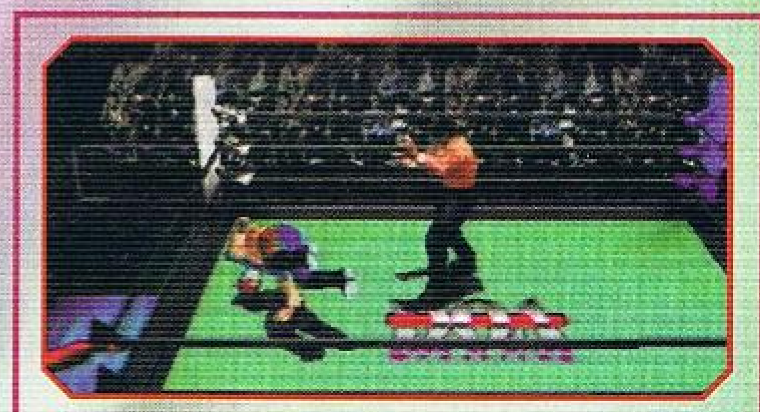
(B) Sostenido + Control



(▼) + Control para correr y después presiona (B) para golpear fuerte.



(▼) Para correr y después presiona (B) para saltar y golpear.



(▼) Después L o R para dar una rodada.



(▼) Cerca de las cuerdas para salir y entrar del cuadrilátero.



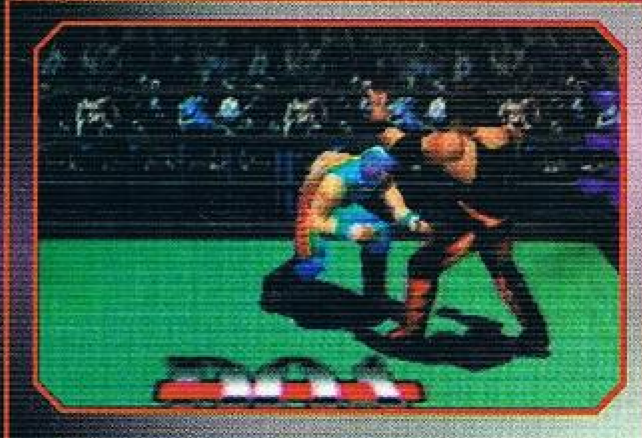
L Para esquivar los agarres. Si lo realizas justo cuando te van a agarrar, despistas al oponente.



L Mientras el oponente está corriendo para evitar chocar con él.



R Defensa contra cualquier golpe. Si presionas el botón justo cuando te va a dar el golpe, el luchador realizará un contraataque.



R Presiónalo al levantarte, para mantenerte agachado por si el oponente intenta atacarte.Utiliza el (B) para contraatacar.



(▲) Para tocar a tu compañero de relevo.



(►) Para cambiar de objetivo cuando luchas contra 2 ó 3 oponentes.







Stick Análogo

Te sirve para celebrar (esto aumenta tu Espíritu). También puedes hacerlo después de levantarte de una llave o fuera de las cuerdas.

LLAVES

Las llaves varían dependiendo de con qué agarre tengas a tu oponente y el botón con la combinación que utilices. Aquí te presentamos un amplio ejemplo.

ESPECIAL:



Estas llaves sólo se pueden realizar cuando en la barra de Espíritu aparezca la palabra **"SPECIAL"**.

SENCILLAS

B

B + ↑

B + ↓

A

A + ↑

A + ↓

◄ + Control

OPONENTE ESQUINADO

A o B

OPONENTE DE ESPALDA

B

A

FUERTES

B + ↑

B

B + ↓

A

A + ↓

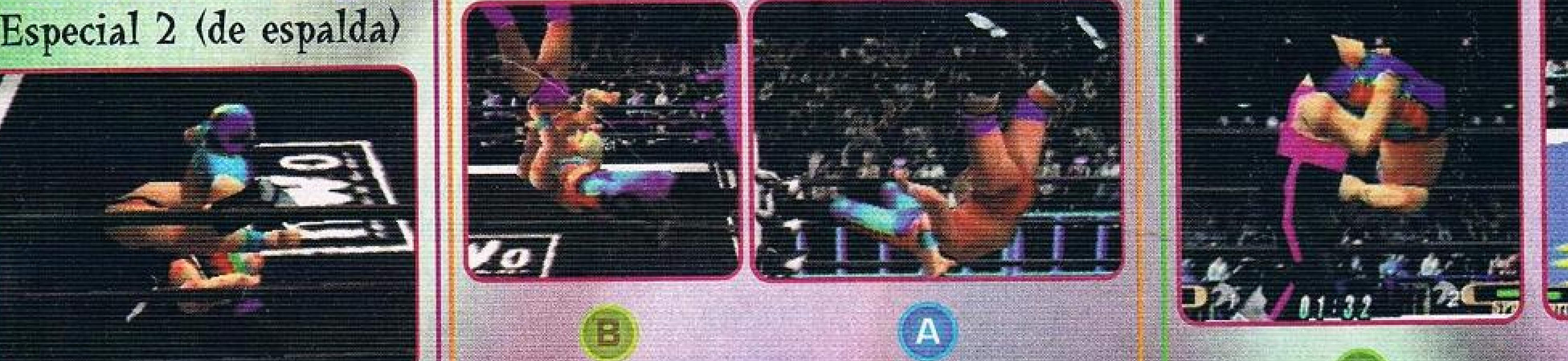
A + ↑

Stick Análogo
Especial 1

Oponente de espalda

B

A



Stick Análogo
Especial 2 (de espalda)

OPONENTE ESQUINADO

B

A

OPONENTE CORRIENDO

B

B + Control



OPONENTE EN EL PISO



(▼) Toque de espalda.

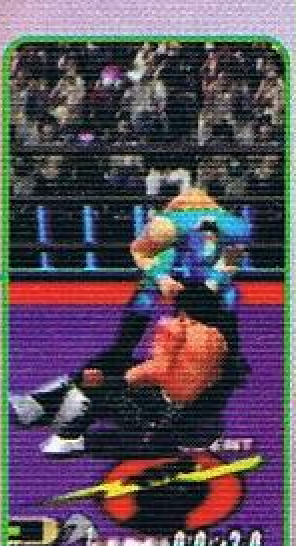


(▲) Voltea al oponente como tortilla.



L Cuando el oponente está en el piso y se utiliza para alejarlo de las cuerdas.

R Cuando el oponente se encuentra en el piso para levantarlo. Si el oponente se encuentra boca abajo, lo levantará dándote la espalda.



(B) Cerca de la cabeza.

(B) Cerca de los pies (en caso de que el luchador haga el mismo movimiento).



(A) Cerca de la cabeza.



(A) Cerca de los pies (boca abajo).



(B) Cerca de la cabeza.

(B) Cerca de los pies (nuevamente tenemos el mismo movimiento en el caso de este luchador).



FUERA DEL RING



(A) Cerca de la cabeza.



(A) Cerca de los pies.



(▲) Cerca del público para obtener un arma.



Agarra al oponente y arrójalo con (▼) hacia el público (o el Ring) para que se estampe.

ESQUINA



Jala o tira al oponente que se encuentra dentro del ring con (A)



Arroja al oponente a una esquina, presiona (▼) para seguirlo y con (B) lo atacarás gravemente.

Presiona (▼) para que el luchador se suba y automáticamente el luchador se arrojará contra el oponente.



CUERDAS



Cuando estás fuera de las cuerdas y tu oponente dentro, puedes golpear con (B)



Agarrar al oponente con (▼) y hacerle una llave con (A) (B), o estamparlo en las esquinas con (▼) + Control; algunos luchadores pueden entrar de un salto sobre el oponente.





Si estás en las cuerdas y el oponente está abajo, mueve el Control y presiona (B) para golpearlo, o lánzate sobre él con (A)



En dado caso que los papeles estén invertidos, puedes tirarlo corriendo hacia él, agarrarlo con (A) y meterlo al Ring con   o estamparlo con las esquinas con  + Control.



Así damos por terminado este curso intensivo de Lucha Libre a la Ultimo Dragón.

Sin duda es uno de esos títulos con gran "Replay Value", que es el término que se usa cuando un título se puede jugar muchas veces y no sólo lo terminas y va a la caja.
Es altamente recomendable si tienes hermanos o amigos con los que juegues, pues cada vez vas dominando más a tus personajes.





Cuando nos llegan nuevos juegos para que los veamos y evaluemos, nos juntamos aquéllos que estemos presentes, para que cada uno dé su opinión del cartucho.
La última vez que nos llegaron varios cartuchos, nos pusimos a revisarlos como de costumbre y de repente, nos dimos cuenta que entre ellos estaba uno que se llama Wheel of Fortune.
Con sólo ver el nombre, muchos de los que estábamos empezamos a opinar que cómo era posible que se hicieran este tipo de juegos y que quién iba a comprarlo. Sin embargo, la morbosidad pudo más y pusimos el juego para ver cómo era.

Para comenzar a jugar, la cosa se facilita si alguna vez has visto un programa de TV donde se emplee este tipo de juego. Tienes que girar la rueda en la cual te indica cierta cantidad de dinero y la oportunidad de seleccionar una consonante y con la cantidad de dinero que marque la flecha y la que vayas acumulando, puedes comprar vocales.

Estas letras te sirven para formar una o varias palabras, según sea el caso y que la persona que adivine la frase o palabra gana. En caso de que elijas una letra que exista en la palabra (o frase), tienes otra oportunidad de girar la rueda. Las vocales las puedes comprar antes de girar la rueda (si es que ya tienes acumulado algo de dinero) o girarla para elegir una consonante y si existe esa letra y además se repite, sumarán la cantidad señalada con la flecha según las veces que aparezca esa letra.
Si llegaras a fallar en la letra le toca al siguiente competidor. En la rueda existen zonas de castigos donde puedes perder todo tu dinero o puedes perder tu turno (no todo puede ser felicidad).
Durante el juego (que se desarrolla como si fuera un programa de televisión), tendrás que adivinar el nombre de cosas, personas, títulos, frases, etc.
Cuando se alarga la solución de un panel, la conductora indica que ya no queda mucho tiempo y ella gira la rueda, así que hay que hacer el juego más fluido dándote oportunidad de elegir una letra y solucionar el panel.
Después de adivinar la palabra o frase en cuestión, aquel competidor que haya ganado más dinero pasa a la fase final del programa donde tiene que adivinar una palabra que puede ser cualquiera que exista en un diccionario decente. La conductora del programa bien buena... gente le regala al participante 6 letras (entre ellas una vocal) y le pide que escoja 3 consonantes más y una vocal. Con estas 10 letras (y de existir en el panel) tienes que adivinar cuál es la palabra misteriosa del día en determinado tiempo (20 segundos) y si lo logras serás el feliz ganador del programa.



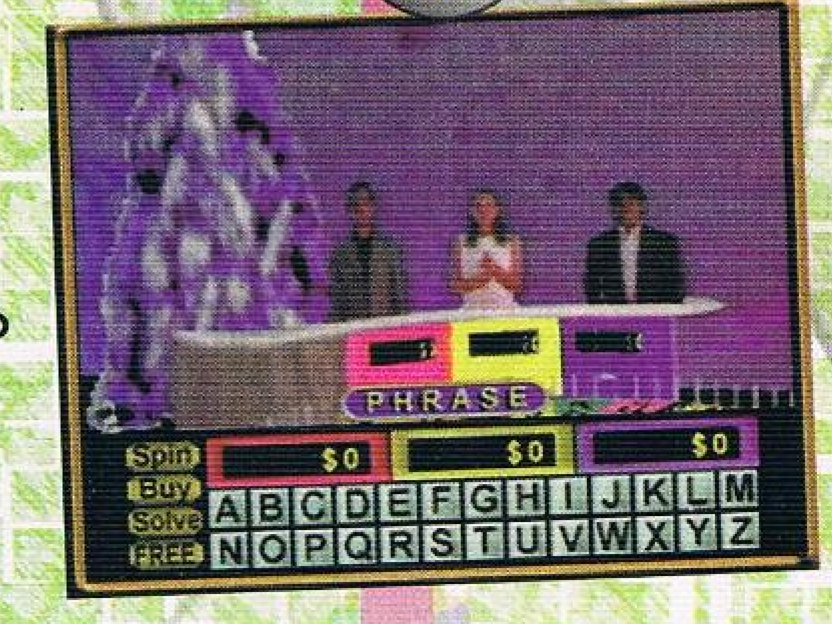
Después de jugar en un programa todo mundo (excepto 2 personas que no dijeron nada y que se quedaron con un cosquilleo) opinó que era un juego que no valía la pena.



Seguimos viendo los demás cartuchos y ya en la tarde cuando todo estaba tranquillo, las 2 personas que no dijeron nada de pronto estallaron y exigieron jugar de nuevo Wheel of Fortune. Los presentes en ese momento se quedaron atónitos, pero no hicieron nada para impedir que el N64 fuera usado para tales propósitos. Ya que el juego estaba en marcha, poco a poco los presentes empezaron a meterse en el juego y comenzaron a ayudar a estas 2 personas (no mencionamos nombres por cuestiones de seguridad). Lo más sorprendente es que varios seguían diciendo que jugar este cartucho era una pérdida de tiempo increíble (algo así como invertir tiempo leyendo este artículo que no te lleva a nada), pero aún así seguían participando cada vez más interesados en el desarrollo del juego. Después de muchos programas jugados, uno de los presentes se dió cuenta de que ya era muy tarde y que se tenía que ir, pero el cartucho tenía (y sigue teniendo) extraños poderes que impedían que esta persona se fuera. Posteriormente, cuando por fin pudo zafarse del hechizo, se fue y no tardó ni 3 segundos cuando regresó aludiendo que se le estaban olvidando unas hojas para resolver un último acertijo.



A todo esto podemos decir que por muy absurdo que parezca un juego, siempre habrá quien lo juegue y que el título tendrá extraños poderes para atraer a aquéllos que digan que se trata de un juego muy simple.



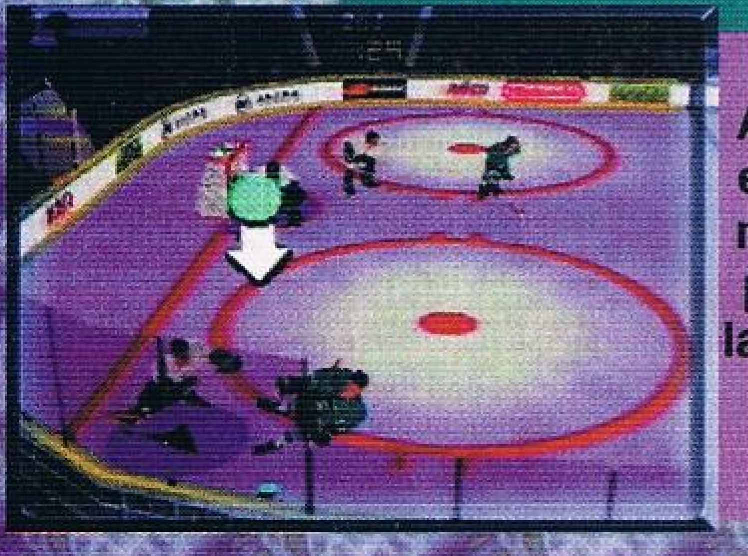
En conclusión, Wheel of Fortune es un título que es muy entretenido cuando se juntan varias personas para competir contra la máquina, sin embargo, será muy difícil encontrar alguien que lo tenga, para juntarse con él y jugarlo.

Como dato final, el mismo sujeto que dijo que regresaba por sus hojas aquél día, se puso a jugar otra vez el Lunes siguiente, porque según él tenía que hacer este análisis.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

La nueva versión de este título que ya de por sí era para nuestro gusto, uno de los mejores juegos de hockey que han salido (Blade of Steel es otro gran juego de este deporte), trae muchas cosas interesantes que lo hacen todavía mejor que el anterior.

Para empezar debemos mencionar que sigue siendo compatible con el Controller Pak, sólo que ahora grabar un juego te consumirá 61 páginas.



Algo que es visible de forma inmediata, es la mejora que se les hizo a los movimientos de los jugadores, ya que ahora presentan más posiciones cuando son lanzados y realizan más movimientos de brazos, cadera y piernas mientras patinan.



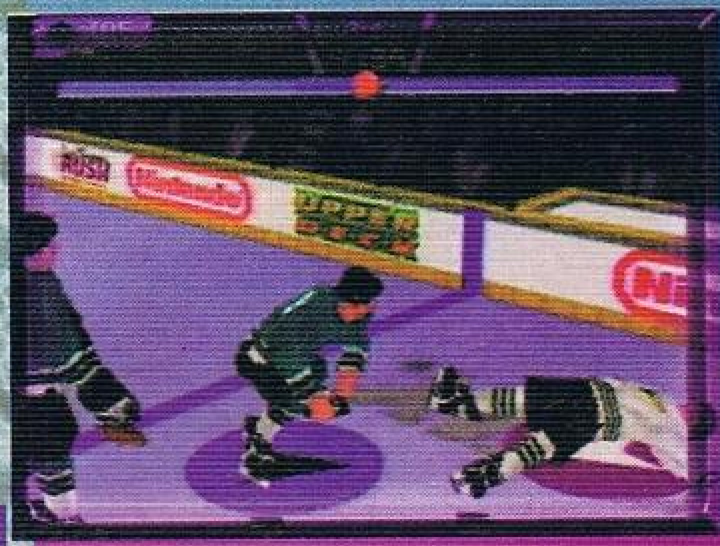




Otro de los detalles que se le agregaron a los porteros es la capacidad de salir de su zona. Con esto reduce el ángulo de disparo del oponente, sin embargo, existe la posibilidad de pasar el puck a otro jugador que se encuentre más cerca de la portería y con esto el portero queda completamente vencido. Esto aunque parezca una desventaja, en realidad hace que el juego se desarrolle de manera más inteligente.

Los porteros también fueron mejorados en movimientos y además ahora, cuando un jugador realiza un "Power Shot" y el portero logra detenerlo, éste es arrastrado por la fuerza del tiro. Hay que recordar que en la versión anterior, los porteros parecían murallas al detener este tipo de tiros, ya que no se movían de su lugar, salvo que el tiro fuera tan poderoso que metiera al portero en la red.

Para esta versión se siguen manteniendo todos esos detalles





que hacían del anterior un gran juego, como las peleas los empujones y los tiros especiales.

Cuando un jugador dispara, existe la posibilidad de meter el puck junto con el portero en la red. Esto es conocido como "Goalie in the Net" y la versión anterior ya lo traía. Pero ahora, dependiendo del ángulo con que dispares, puedes hacer que el portero se vaya con todo y portería en diferentes direcciones.

El juego te permite jugar una temporada completa o los Playoffs. Aquí puedes escoger entre jugar el partido o simularlo. Con esta opción, el CPU utiliza las estadísticas de los equipos para determinar el resultado final.







Ahora cuando anotas un gol aparecen los participantes en él, o sea, quién metió el gol, quién lo asistió y alguno que otro colado.

Si eres eliminado de los Playoffs, podrás ver el resto de la temporada desde tu casa.

También durante los Playoffs, podrás ver a los ganadores de los diferentes trofeos durante el desarrollo de éstos.





Otra de la mejoras que se aprecian rápidamente, es la defensa por parte del CPU, ya que se anticipan mejor a las jugadas que vayas armando y es más difícil anotar goles, haciendo que el nivel del juego se eleve.



Al final de un período, existe un mayor lapso de tiempo antes de pasar a las estadísticas, lo que te permite golpear a los oponentes por más rato.



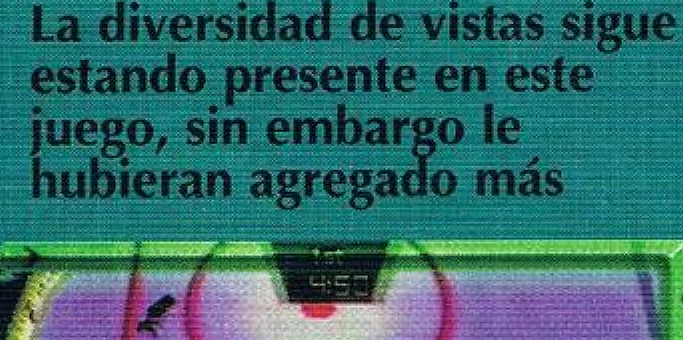
Obviamente, esta versión sigue teniendo la repetición instantánea.



¿Qué sería de un juego de deportes sin esta opción?

Players of the Game
#7 TKACHUK
#25 KOZLOV
#97 ROENICK
SAN JOSE 3
PHOENIX 5

Al final de un partido, aparecen los jugadores que por su desempeño merecen ser denominados como los jugadores más importantes del encuentro.

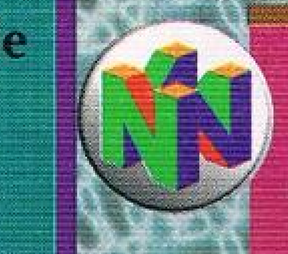


La diversidad de vistas sigue estando presente en este juego, sin embargo le hubieran agregado más





vistas. ¿Por qué no una desde la perspectiva de algún jugador? Así el juego sería más interesante.

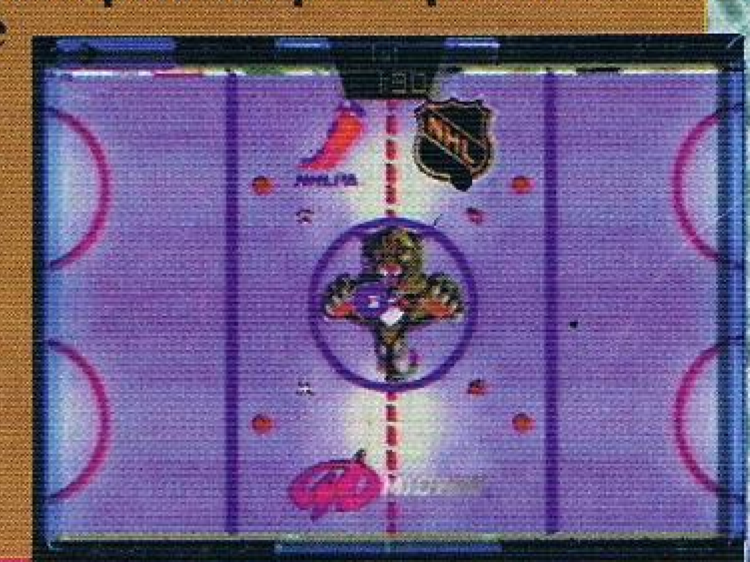




Tampoco podían faltar las claves en la pantalla de opciones que son las mismas que ya habíamos publicado y que sirven para ver los comerciales de los patrocinadores o a los personajes deformes.



Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 es un excelente título y no se necesita ser fan de este deporte para disfrutarlo. La opción de 4 jugadores lo hace muy divertido. También existen las opciones para que el juego se lleve a cabo conforme a las reglas y aquí entran tanto las faltas, como el número de integrantes de los equipos e inclusive el tamaño de la cancha. Así que si prefieres jugar hockey de forma seria lo podrás hacer.



OPTIONS
PLAY MODE ARCADE
RINK SIZE REGULATION
TEAM SIZE 3
DIFFICULTY EASY
PERIOD LENGTH 1:30
FIGHTING ON
PENALTIES
PLAYER SWITCHING AUTOMATIC
LINE CHANGES AUTOMATIC
PLAY SPEED NORMAL
PUCK STREAK ON
PLAYER FATIGUE OFF
DEFAULT CAMERA HIGH SIDE CAMERA
TOGGLE CAMERA MEDIUM SIDE CAMERA





MORTAL KOMBAT® MYTHOLOGIES SUB-ZERO™

PASSWORDS

LEVEL 2: WIND

T H W M S B



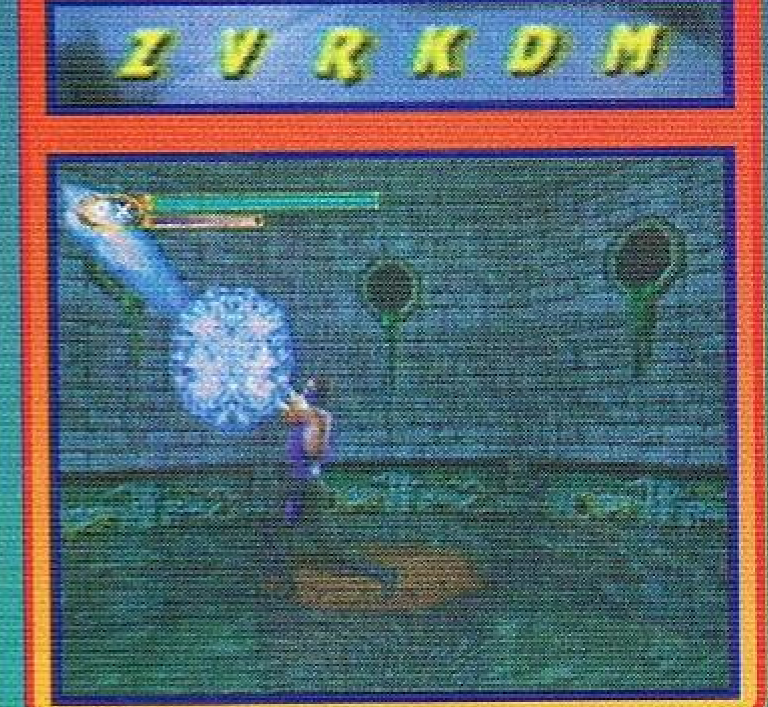
LEVEL 3: EARTH

C N S Z D G



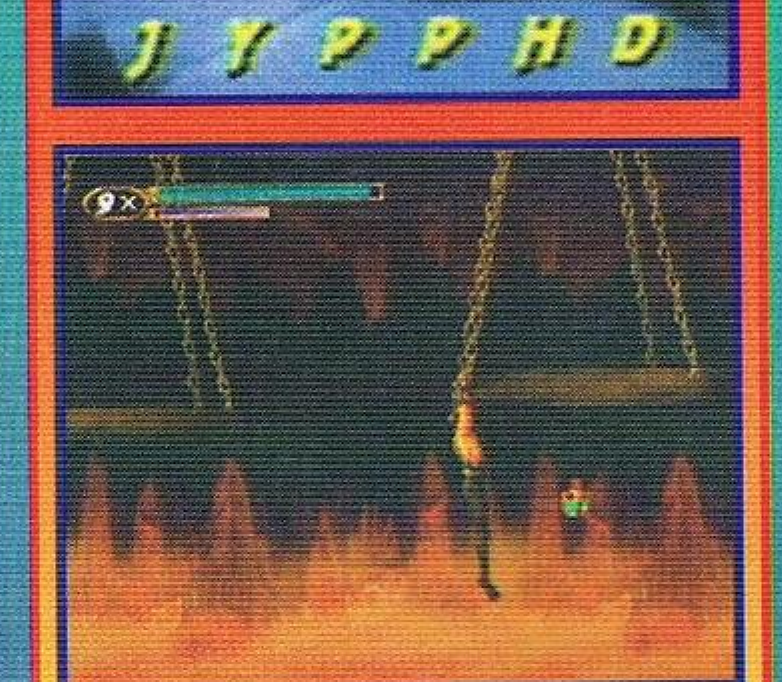
LEVEL 4: WATER

Z V R K D M



LEVEL 5: FIRE

J Y P P H D



LEVEL 6: PRISIONS OF SOULS

R G T K C S



LEVEL 7: THE BRIDGE OF IMMORTALITY

Q F T L W N

LEVEL 8: SANCTUARY

X J K N Z T



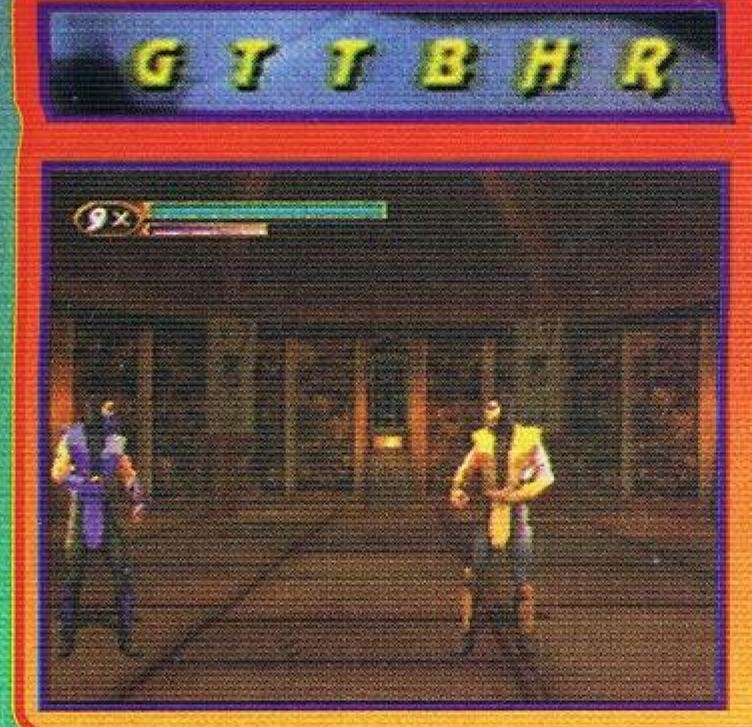
PASSWORDS ESPECIALES



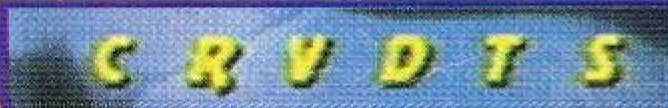
N X C V S Z

Introduce este password para comenzar con 10 Urns, o sea, totalmente lleno de este ítem que te llena energía y poder.

GTTBHR

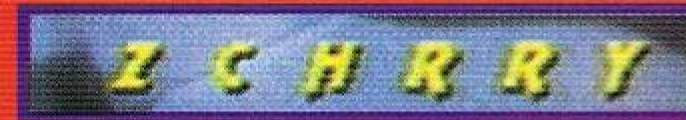


Con este otro password puedes tener vidas y vidas, sólo son mil ¿suficiente?, no importa que sólo marque 9, pero recuerda que esto le quita el reto al juego.

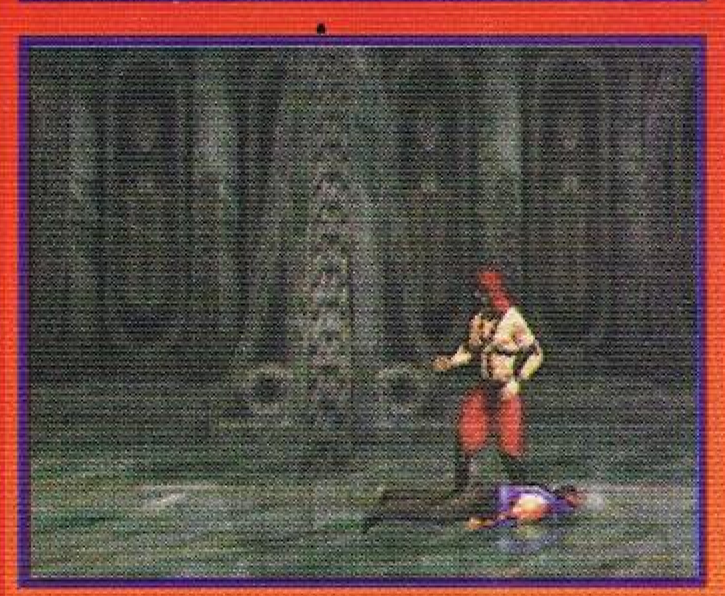


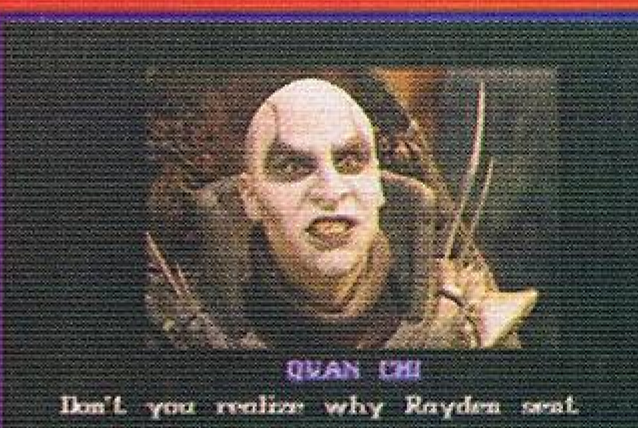
MORTAL KOMBAT
CREATED BY
ED BOON & JOHN TOBIAS

Pero si lo que quieres es ver los créditos de este juego, aquí te decimos cuál es el password adecuado.

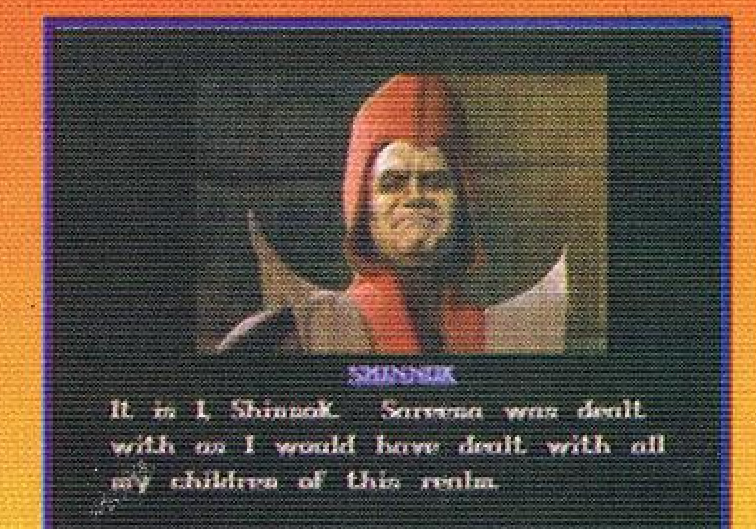


Con este password llegas a la escena 8, pero eso no es todo ya que tienes dos opciones más, déjate eliminar (no es fácil pero inténtalo), ahora deja presionado el botón A para ir a enfrentar directamente con Quin Chi y si te lo quieres saltar, en lugar del botón A deja presionado el B para enfrentar a Shinnok, que es el jefe final. Recuerda que para que funcionen estos passwords necesitas seleccionar EXIT después de introducirlos, además puedes combinar el de las vidas con el de las URNS, etc.















Antes de comenzar a dar los trucos de este título es necesario que sepas cómo sacar la pantalla de CHEATS, para lo cual necesitas ejecutar la siguiente clave en la pantalla de presentación:

← ← L L → → ← ←

Con esto logras que aparezca la opción de CHEATS, donde podrás acceder a ciertos trucos con la clave adecuada.

INVENSIBILIDAD

Este código se ejecuta en la pantalla del menú principal, la clave es presionar el botón **R** 7 veces y después presionar Izquierda en el pad, si lo ejecutas correctamente un sonido te lo indicará y ahora sí, ya puedes entrar en la pantalla de

CHEATS donde puedes activar o desactivar la opción de invincibility para los momentos de peligro.

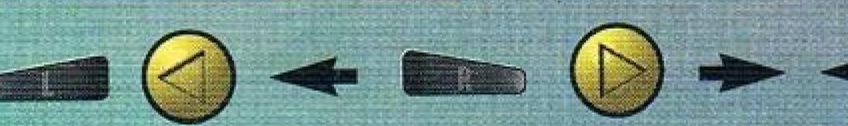






MONSTERS

Como el código anterior, éste se ejecuta en la pantalla del menú principal:



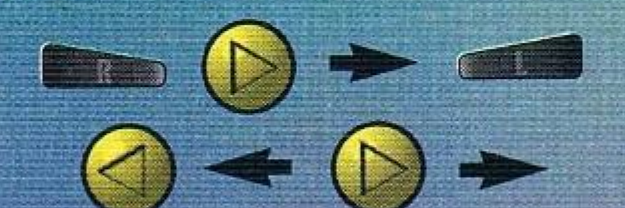




Si lo haces bien, un sonido tenue te indicará que ya puedes entrar a la pantalla de CHEATS para activar o desactivar los Monstruos es decir, ya no aparecen enemigos.

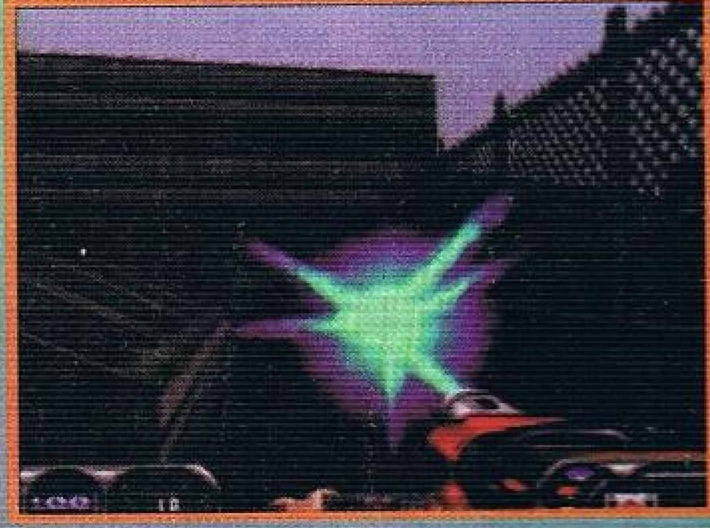
ITEMS

Nuevamente tienes que ejecutar este código en la pantalla del menú principal:



Si lo haces correctamente, un disparo te indica que ya puedes entrar a la pantalla de CHEATS, para activar o desactivar todos los ítems, o sea que tendrás todas las armas.





TOP GEAR RALLY



Nos han estado preguntado sobre la pista que aparece al final del juego donde corren los créditos. Pues fíjate que esta pista se llama Strip Mine y la obtienes al pasar en primer lugar durante todo el año, sí desde la 1a. Season hasta la 6a, así es que tienes que invertir un poco de tiempo en este truco.







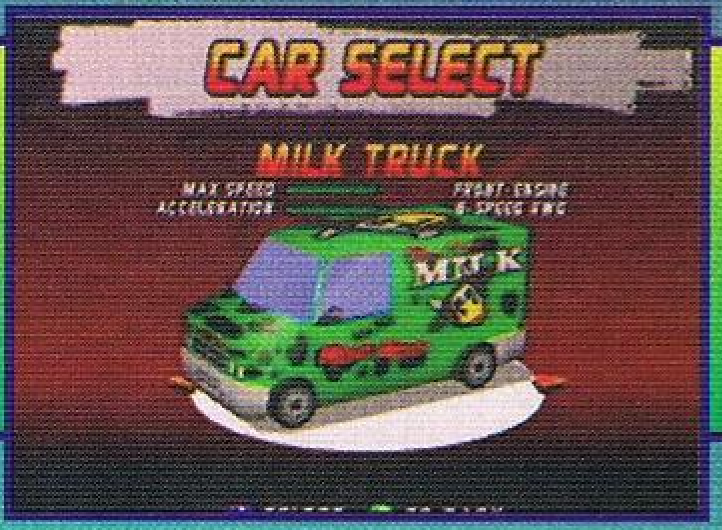
Pero si después haces lo mismo con otro año, aparace la misma pista pero en espejo.







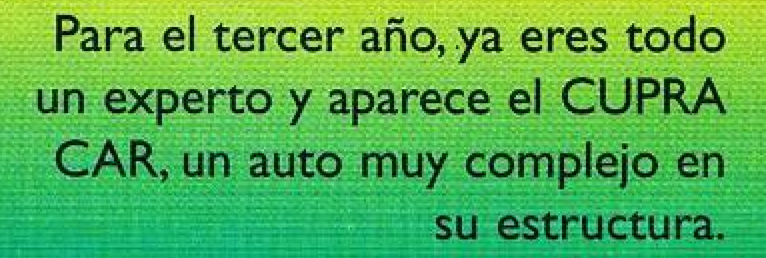
En el juego van apareciendo autos extras conforme avanzas, pero cuando terminas el primer año aparece un vehículo que obviamente tiene que ser rápido.







En el segundo año aparece el HELMET CAR.

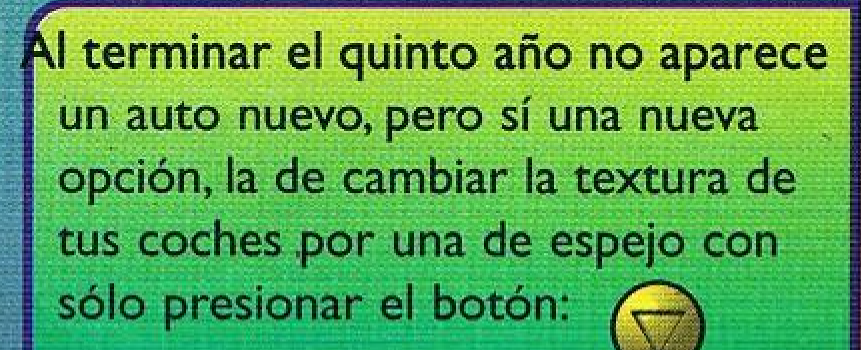


Para el tercer año, ya eres todo un experto y aparece el CUPRA CAR, un auto muy complejo en su estructura.





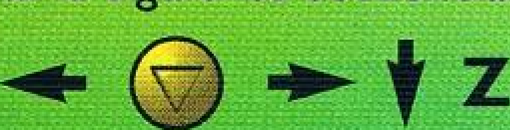
Terminando el cuarto año, aparece el auto para vacacionar el BEACHBALL CAR.



Al terminar el quinto año no aparece un auto nuevo, pero sí una nueva opción, la de cambiar la textura de tus coches por una de espejo con sólo presionar el botón: ▽



Entra al menú de opción y ahora vé a los créditos, mientras aparecen, ejecuta la siguiente secuencia:

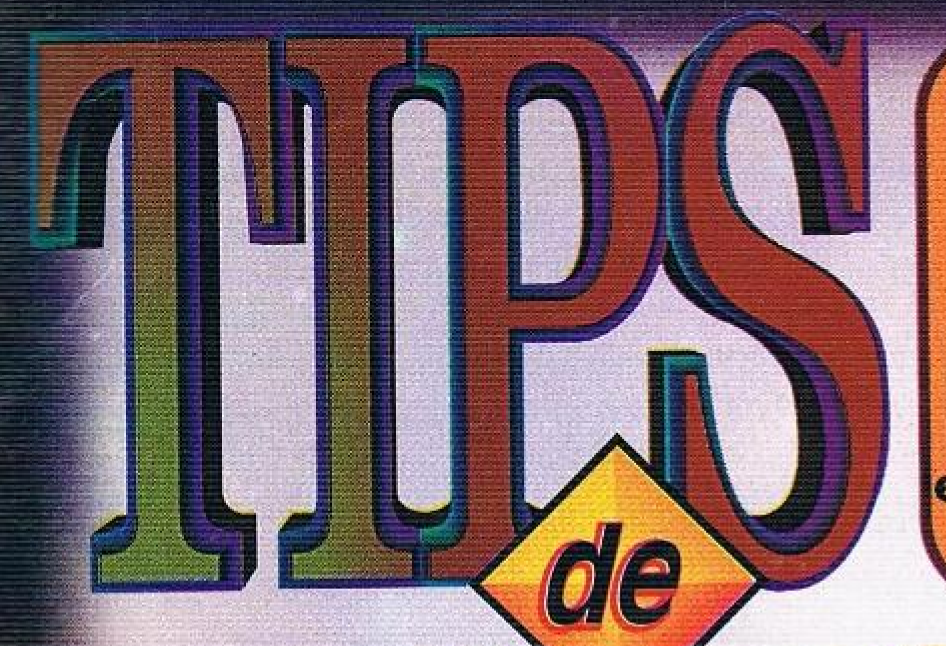


Así se cortan esos créditos y regresas a la pantalla de opciones, entra de nuevo para hacer aparecer los créditos completos, como si terminaras el juego.



TRACK ARTWORK
BRIAN SOSTROM
GABRIEL GARCIA
JOHN BUFFLER
KEN RAY

BOSS TOP GEAR RALLY STAFF
JOHN BUFFLER
BRIAN FEHDRAU
GABRIEL GARCIA
COLIN GORDON
RICHARD LE
BARRY LEITCH
LYNWOOD MONTGOMERY
MARC NAGEL
EVIL ROB POVEY
JAMES RAY



TIPS de BOMBERMAN 64

El juego de Bomberman 64 tiene 6 largos mundos a explorar. Es muy probable que algunos de los lectores piensen que ya terminaron y sólo conozcan 5 de estos mundos, y es que para poder tener acceso al 6o. debes encontrar absolutamente todas las tarjetas doradas que aparecen en cada escena de los anteriores mundos (son 5 tarjetas por cada escena). Si este es tu caso, conoceen estas páginas dónde están localizadas las tarjetas de los primeros mundos de este juego.

Movimientos



A — Poner bombas.

A x 2 — Pone y patea la bomba.

Z — Activa las bombas cuando tienes el detonador.

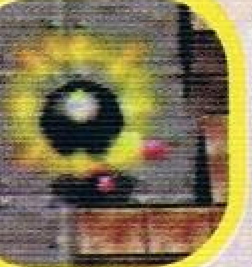
R — Detiene el trayecto bombas después de ser pateadas.



B — Levanta objetos y bombas.







A — Cargando la bomba, la agita para hacerla crecer.



B + A — Saca una bomba cargándola.



B — Al estar cargando un objeto, lo arroja.



Z — Si lanzas una bomba puedes hacerla explotar en el aire presionando el botón Z (sólo funciona cuando tienes el detonador). Esto es útil para destruir bloques o enemigos que estén arriba de ti.

Si te golpea un enemigo te mareas y no te puedes mover, al ocurrir esto, mueve en círculo el 3D Stick para que te recuperes más rápido.

Items

En el Story Mode encontrarás los siguientes ítems:

Fire

Este ítem es acumulable y te sirve para aumentar la magnitud de las explosiones de tus bombas.

Heart

Si consigues este ítem, Bomberman podrá resistir el impacto de una explosión.





Bomb

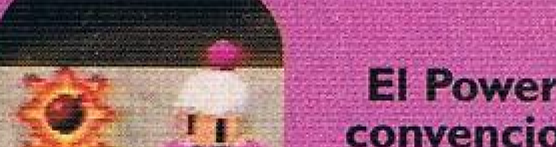


Con este ítem puedes poner más bombas simultáneamente. Como también es acumulable, entre más Bomb tomes, más bombas pondrás. El máximo número de bombas que puedes poner son ocho al mismo tiempo. Una ventaja es que si colocas muchas bombas seguidas, con una que haga explosión será suficiente para crear una reacción en cadena.



Mapas ©1997 Satoshi Koishi cortesía Nintendo Power





Power

El Power cambiará tus bombas convencionales por unas bombas rojas mucho más efectivas. Con éstas podrás destruir pilares cuarteados o algunas columnas.



Gold Card

Puedes obtener estas tarjetas de diversas formas. Hay tarjetas escondidas en todos los niveles, también puedes obtenerlas de los jefes, dependiendo de qué parte de su cuerpo le hieras. Casi en todas las escenas te dan una tarjeta si terminas con tu misión dentro del tiempo predeterminado y también te dan otra si eliminas a un determinado número de enemigos.



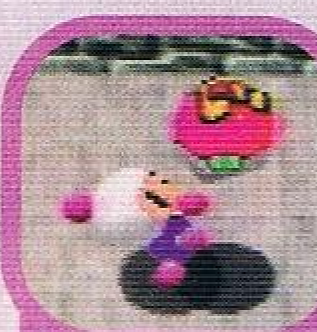
Piedra

Estas piedras las obtienes eliminando enemigos o destruyendo jarras, árboles, etc. Las hay azules y rojas. Las piedras azules equivalen a un punto y las rojas a cinco. Si consigues juntar 50 puntos te darán un continue.



Detonador

Con este ítem puedes hacer que las bombas que pongas exploten cuando tú quieras con sólo presionar el botón Z.



Custome Parts

Las partes del Custome, al igual que las tarjetas doradas, están escondidas en diferentes partes de las escenas. Si es de color rojo, equivale al casco, si es azul, equivale al peto, si es verde al arma y si es amarillo equivale a las botas.

Sin lugar a dudas, lo más importante de este juego es encontrar las tarjetas doradas y las partes del Custome, pero, por el momento, sólo te vamos a dar la localización de las tarjetas doradas y algunas técnicas para eliminar a los jefes, pues con la localización de las tarjetas, es muy probable que de paso encuentres las CP.

Antes de empezar el juego, puedes elegir con qué medirás la fuerza con la que lances las bombas. Te recomendamos que lo hagas con el botón B y no con el Control Stick, porque así te será más fácil darle la dirección y la fuerza que tú quieras, ya que con el Stick tienes que hacer las dos cosas al mismo tiempo y es un poco complicado.

Story Mode

Al empezar el juego, puedes escoger libremente la escena en la cual quieres empezar. Las escenas son: Green Garden, Blue Resort, Red Mountain y White Glacier y cada una cuenta con cuatro subniveles. Al terminar cada una de estas escenas, se abrirá el camino para la escena Black Fortress. Te recomendamos empezar por Green Garden, pues es la menos compleja y ahí podrás practicar todos los movimientos. Por cierto, dependiendo la dificultad del juego, cambiará la localización de las tarjetas, por eso las verás indicadas de 2 colores en los mapas, las azules son para normal y las rojas son para difícil. Obviamente las de 2 colores son para ambas dificultades.

2 2 2

Green Garden

Lo primero que debes hacer, es tomar el detonador. Para obtenerlo, entra al punto marcado **A** y luego dirígete al punto **-d-**, el detonador se encuentra en la vasija de la parte de arriba de la foto.











Para alcanzarlo, ve a **-dp-**. Desde ahí pon una bomba y patéala hacia adelante para que quede adentro del hueco. Ahora salta rápido para que rebotes en la bomba y caigas en el siguiente bloque (si no lo haces rápido, te puede explotar la bomba al estar cerca de ella). Ahora haz lo mismo en los siguientes bloques y sube las escaleras hasta llegar a la jarra. Pon una bomba enfrente de ella y aléjate para que no te dañe la explosión y después toma el premio que te dan, el cual es el detonador.

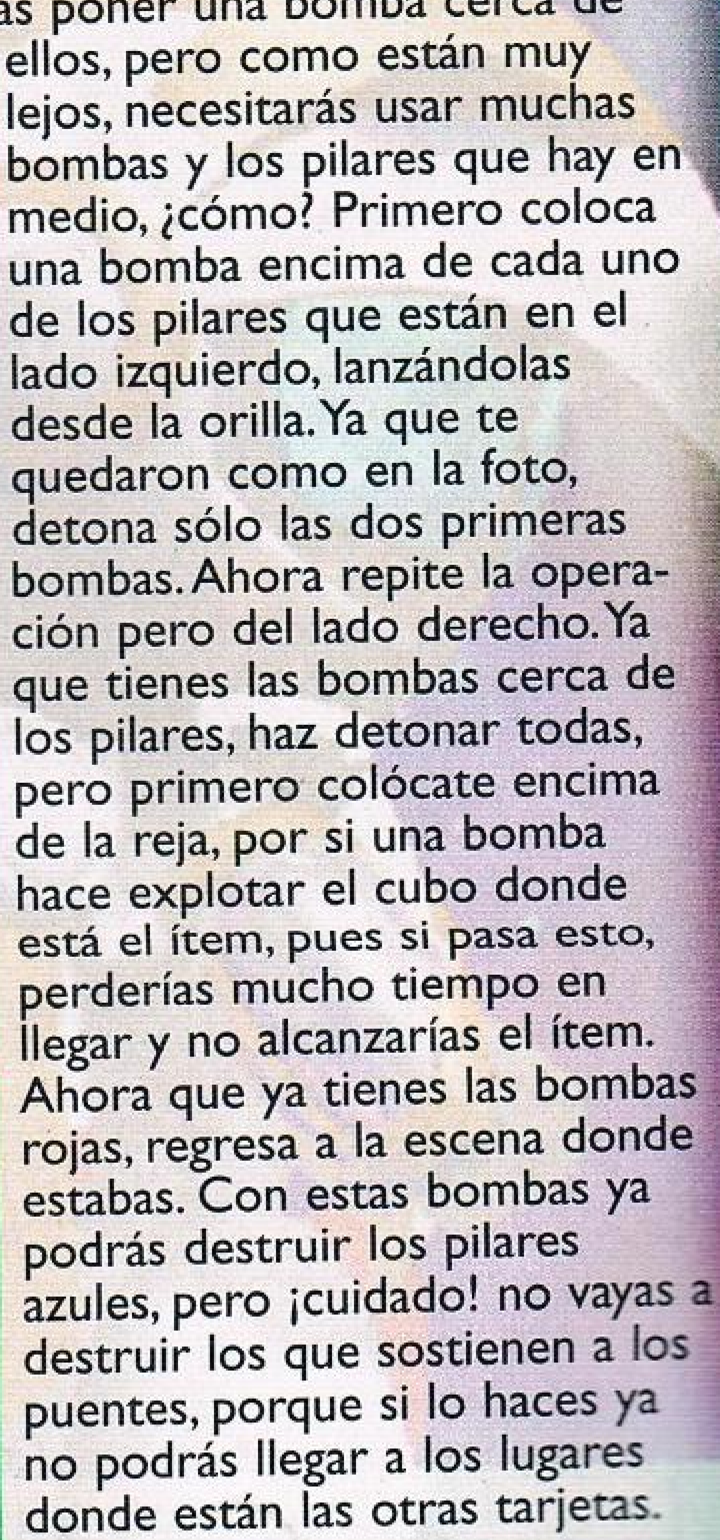


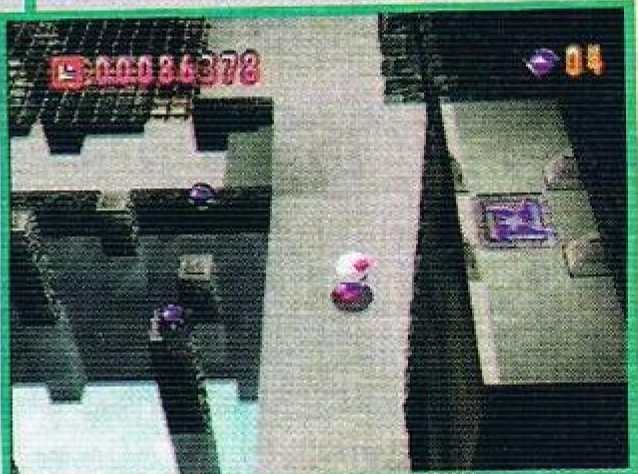



Ya con el detonador, tus bombas serán de color azul. El siguiente paso es obtener el Power, para que tus bombas cambien al color rojo y las explosiónes de tus bombas sean mayores. Ve al **-dp-** otra vez y ahí coloca las bombas de tal forma que queden como se ve en la foto. Para poder hacer esto, necesitas tomar muchos de los ítems que te permiten poner varias bombas al mismo tiempo. Por cierto, para que las bombas queden rebotando una sobre otra, sólo necesitas lanzar una bomba encima de otra. Te recomendamos que las acomodes desde el punto donde se indica en la foto para que las bombas reboten en la pared y no sigan de largo, así te costará menos trabajo. Ya que acomodaste las bombas, sólo déjate caer sobre la primera; las bombas funcionarán como escaleras y podrás llegar a **-p'-**.




Después de entrar en **-p'-** apareces en otro escenario. Aquí lo que hay que hacer es tirar los pilares que sostienen la reja. Para tirarlos necesitas poner una bomba cerca de ellos, pero como están muy lejos, necesitarás usar muchas bombas y los pilares que hay en medio, ¿cómo? Primero coloca una bomba encima de cada uno de los pilares que están en el lado izquierdo, lanzándolas desde la orilla. Ya que te quedaron como en la foto, detona sólo las dos primeras bombas. Ahora repite la operación pero del lado derecho. Ya que tienes las bombas cerca de los pilares, haz detonar todas, pero primero colócate encima de la reja, por si una bomba hace explotar el cubo donde está el ítem, pues si pasa esto, perderías mucho tiempo en llegar y no alcanzarías el ítem. Ahora que ya tienes las bombas rojas, regresa a la escena donde estabas. Con estas bombas ya podrás destruir los pilares azules, pero ¡cuidado! no vayas a destruir los que sostienen a los puentes, porque si lo haces ya no podrás llegar a los lugares donde están las otras tarjetas.











Ahora se ve -s- destruyendo los pilares que no te dejan pasar. Ahí encontrarás un switch que al activarlo, detendrá la corriente del río. después ve a -1- y destruye el bloque que está flotando. Para hacerlo sólo lanza una bomba y hazla explotar en el aire.
De ahí saldrá la primera tarjeta dorada.

Para obtener la segunda tarjeta dorada, regresa por **A** y dirígete a -2-. Con una bomba roja destruye los pilares que antes no te dejaban subir las escaleras. Destruye el pilar que está en -2- y ahí encontrarás la segunda tarjeta dorada.









La tercera tarjeta dorada también está muy bien escondida. Regresa otra vez por A. Ya del otro lado ve a -3'- y entra ahí. Tal como apareces en la escena, camina en línea recta y encontrarás un cubo, destrúyelo y ahí encontrarás la famosa tarjeta dorada.







La cuarta tarjeta dorada la obtienes al eliminar a 30 enemigos. Ya por último, la quinta la obtienes terminando el nivel antes del tiempo que te dan para hacerlo, pero como seguramente ya te excediste, te recomendamos terminar la escena, volver a entrar y terminarla, pero ahora sí rápido, para que te den la tarjeta. La escena la terminas activando los cuatro switches verdes. Hay tres que son muy fáciles de activar. El otro es complicado porque está encerrado en unas rejas, así que lo que tienes que hacer es tirar la reja de arriba. Patea una bomba por debajo de la pared tal como se ve en la foto. Con eso destruyes el primer pilar. Repite la operación para destruir el segundo y ya está, ahora activa el switch para que termine de liberar a la piedra roja que está en -a-. Al tomarla, habrás concluído la escena.











Stage 2

Ahora ya podrás elegir el Stage 2.
Aquí pelearás contra el misterioso personaje de nombre Sirius. Dependiendo cómo lo ataques, será el número de tarjetas doradas que recibirás, además de que tienes que derrotarlo antes del tiempo límite, el cual varía dependiendo de la dificultad que elijas. Para obtener las cinco tarjetas doradas, primero tendrás que lanzarle una superbomba en la cabeza, para que te dé una tarjeta sin que le quites energía. Con tres bombas que le exploten te darán tres tarjetas doradas y la última te la dan por tiempo.







Stage 3

Como el Stage 3 está un poco enredado, viendo los mapas te será un poco más fácil encontrar los ítems.



Desde donde apareces en la escena, dirígete a **-a-** para tomar la piedra azul. Antes de que puedas tomarla, llega un enemigo y te la cambia de lugar.



Ahora entra por la puerta **A**. Ya del otro lado, dirígete primero a **-1-**. Ahí tírale una bomba al bloque de la derecha y hazla explotar en el aire para obtener una tarjeta dorada.



Después dirígete a **-b-** (por el bloque de la izquierda) y ahí encuentras el cristal azul, pero otra vez te lo cambian de lugar.

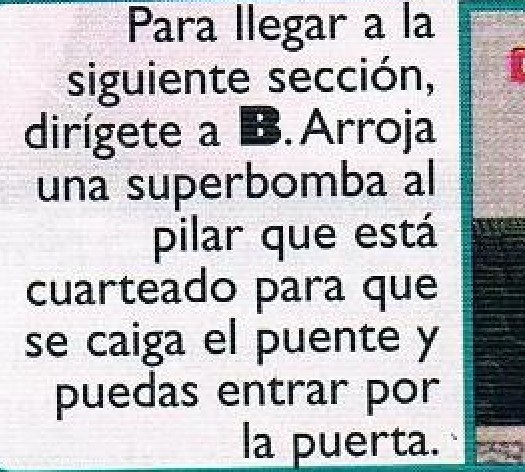




Regresa por **A** y ahora ve al punto **-c-** y ahí encuentras la piedra azul, pero... bueno ya para qué te decimos. Por cierto, en el punto **C** hay un cuarto secreto, donde obtienes un premio igual de secreto, sólo que para entrar está un poco complicado.



Para llegar a la siguiente sección, dirígete a **B**. Arroja una superbomba al pilar que está cuarteado para que se caiga el puente y puedas entrar por la puerta.



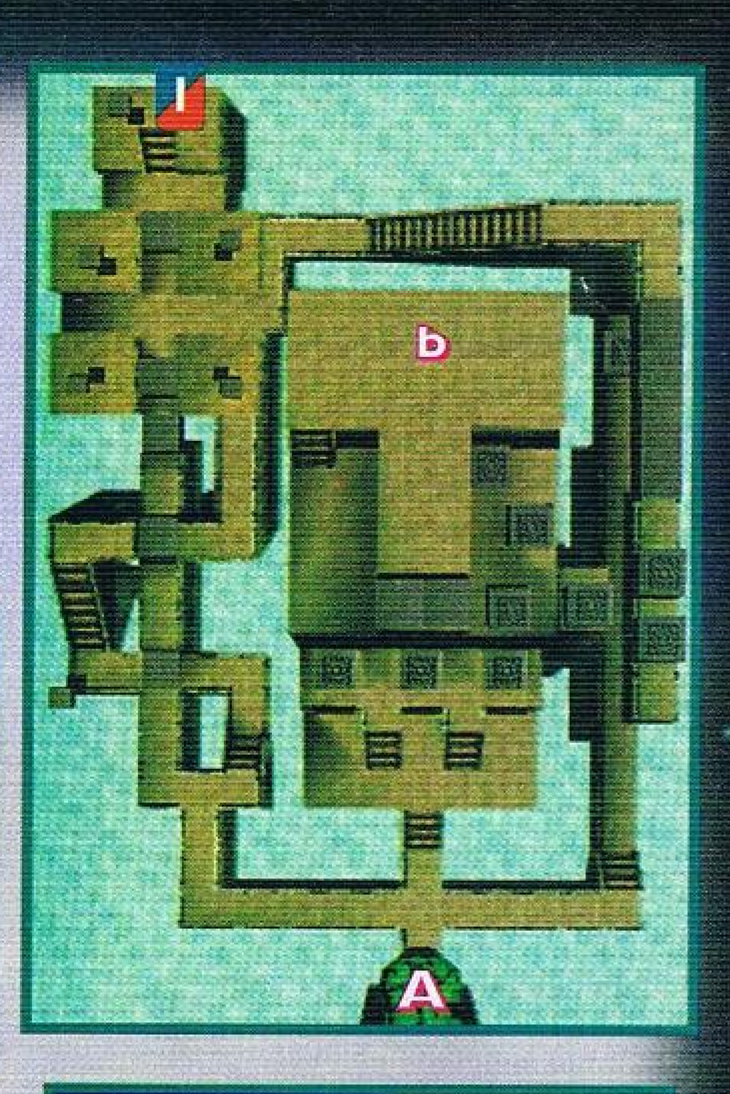












Ya que estás en esta sección, ve a **-2-** y arroja una bomba al bloque para encontrar la segunda tarjeta dorada.





La tercera tarjeta está en el punto **-3-** pero para llegar, te tienes que dejar caer desde el nivel de arriba. Al hacer explotar la bomba, aléjate lo más que puedas de ella, pues el espacio es tan reducido que corres el riesgo de calcinarte con todo y bloque.





Ahora dirígete a **-X-** para tomar la piedra azul y también para concluir el nivel. Las últimas dos tarjetas te las dan por matar 30 enemigos y por terminar el nivel antes del tiempo límite.



Stage 4



En el Stage 4 lo único que tienes que hacer para pasarlo es eliminar al jefe llamado Drago... suena fácil, ¿no? Pues en realidad sí es fácil... lo difícil es obtener las tarjetas doradas. Para empezar, te diremos que Drago tiene cinco partes "golpeables" en su cuerpo. La primera es el cuerno y si lo destruyes, aunque no le quitas energía, sí obtienes una tarjeta dorada.

De cada ala también obtienes una tarjeta dorada, o sea, obtienes dos tarjetas doradas, sólo que, por lo general, cada ala resiste dos explosiones.







El otro punto débil de Drago es la cola pero destruirla es muy difícil, así que ésta es la forma más segura de hacerlo: Cuando se aleja para volar por debajo del puente, un poco después de que empieza a volar hacia ti, arroja una bomba hacia el lado contrario de donde está él lo más lejos posible, espera más o menos un segundo y hazla explotar.

Ya que obtuviste las cuatro tarjetas, arrójale bombas al cuerpo, para que le quites la energía y lo elimines.



La quinta tarjeta te la dan por tiempo. Sólo que te tenemos 2 malas noticias: La primera es que con bombas normales es muy difícil hacerle daño (de hecho no le haces nada), así que todos tus ataques tendrás que hacerlos con súper bombas. La segunda, es que tienes que obtener todas las tarjetas simultáneamente, incluyendo la de tiempo, o sea que no puedes obtener cuatro, salir de la escena y regresar por la que te faltó, pues, sin importar cuál haya sido, siempre te tomarán en cuenta las tarjetas que obtienes en ese momento, así que... suerte.

Red Mountain

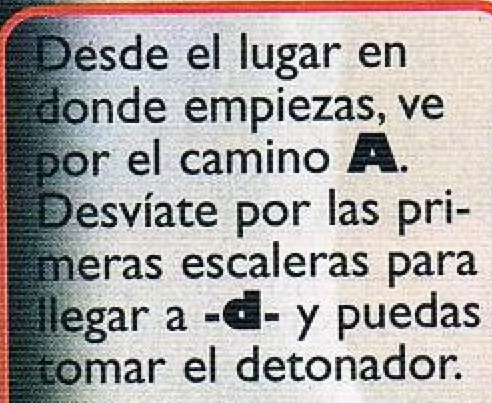


Stage 1



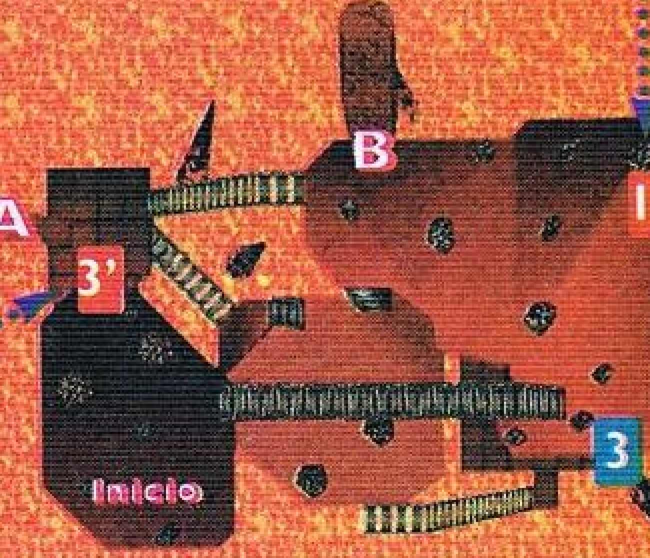






Desde el lugar en donde empiezas, ve por el camino **A**. Desvíate por las primeras escaleras para llegar a **-d-** y puedas tomar el detonador.











Ahora ve por las siguientes escaleras y sigue el camino hasta llegar a **1**, para así obtener la primera tarjeta dorada.



Regresa por **C** para llegar a **-p-** y obtener el Power.







Ahora tienes que ir otra vez a **A** para ir hacia **B**. Para abrir el camino **B** sólo lanza una súper bomba al bloque, para que caiga y te sirva de puente.



Tienes que pasar por **B** y por **D** para llegar a **2** y obtener la segunda tarjeta dorada.



Como ya tienes el Power, regresa a la sección en donde empezaste y ve a **3**, pon una bomba en la puerta para que se abra.

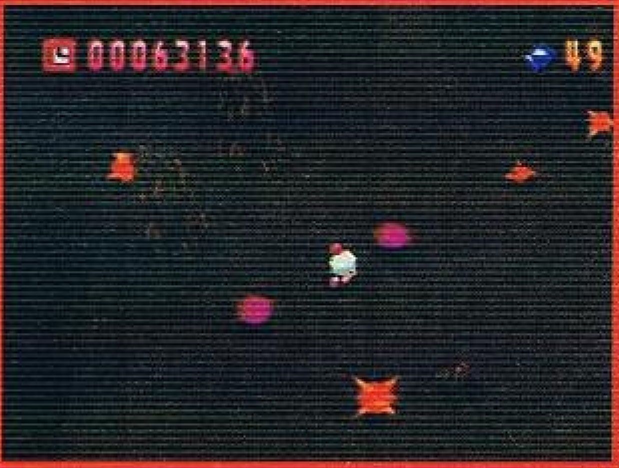


En el trayecto te encontrarás con unos enemigos muy molestos a los cuales no se les puede eliminar, pero si les explotas una bomba, evitarás que te ataquen y así ganarás unos segundos.

Cuando entres al cuarto, verás... más bien, notarás que no se ve nada, pues está muy obscuro, pero con lo poco que se ve, busca un horno y explótale una bomba para que se prenda la luz. También en ese cuarto destruye el bloque en donde está la tercera tarjeta dorada













Para concluir la escena, llega por **E** o por **D** al punto **-a-**.

Aquí lo que tienes que hacer es bajar los tres switches arrojándoles bombas (no es necesario que las hagas explotar), teniendo cuidado de las bolas de fuego que salen de abajo; además, si te tardas mucho, los switches volverán a su posición original, así que tendrás que hacer que los tres se mantengan abajo simultáneamente. Cuando lo hayas hecho se abrirá la puerta por la cual debes entrar para terminar la escena. Las últimas dos tarjetas las obtienes por enemigos y por tiempo, te recomendamos que saques las primeras cuatro y después regreses por la del tiempo.



stage 2



En esta escena tendrás que enfrentar al subjefe de nombre Orion. Aunque no tiene una gran variedad de ataques, con uno de ellos será más que suficiente para complicarte un poco la existencia. Orion es muy rápido y estará poniendo muchas bombas en todo el campo de batalla, pero lo peor es que tiene un campo de energía con el cual rebota tus bombas y si te llega a tocar con ese campo te noqueará y aprovechará la oportunidad para cargarte y arrojarte (si tienes suerte, te arrojará dentro del campo de batalla, si no, prepárate para un chapuzón en la lava).











Son cinco ataques distintos los que le tienes que hacer para que con cada uno de ellos te vaya dando una tarjeta dorada. Para obtener la primera, déjate golpear por el campo de energía, pero inmediatamente recupérate con el Stick direccional para evitar que Orion te atrape.





Ahora haz una superbomba y dale con ella en la cabeza a Orion. Con esto obtienes la segunda tarjeta.



Para obtener la tercera tarjeta tienes que dañarlo con la explosión de una superbomba. Esto algo difícil de hacer, pues Orion se mueve de un lado a otro sin detenerse, así que te recomendamos que lances la superbomba hacia algún lugar lejos y después corre hacia ella para que Orion te siga y la bomba haga explosión justo cuando él pase cerca de la bomba; tan sólo calcula que no explote cuando estés cerca tú (sí, sabemos que es un poco suicida, pero esto no es nada comparado con lo que tendrás que arriesgar en escenas posteriores).



Si por medio de explosiones ya conseguiste quitarle todos sus corazones, bastará con una explosión más para eliminarlo y así obtener la cuarta tarjeta dorada... pero, ¡cuidado! Cuando hayas eliminado a Orion, aléjate inmediatamente, pues cuando está explotando te puede dañar si no tienes un corazón. Ya sabes, la última tarjeta es por tiempo.







Stage 3



Esta escena esta bastante enredada y sobre todo peligrosa. Primero ve sobre las vias del tren a -**d**- para obtener el detonador (para mayor seguridad, espera a que pasen los carros antes de avanzar) y después entra por **A**. Sigue la vía hasta llegar a **E**.





Ahí lo que debes hacer es pisar los botones rojos para que cambien a color azul. Ya que estén todos azules, ve hacia la flecha verde que está en - **I** - y písala, para que desaparezcan las puntas y además de que ya vas a poder pasar del otro lado, obtendrás la primera tarjeta dorada.













Ahora entra por **G** y sigue todo el camino hasta llegar a **-2-**. Destruye primero el barril de abajo. Ya que lo hayas hecho, colócate justo abajo del otro y camina lo más a la orilla que puedas. Crea una superbomba y lánzala tan lejos como sea posible y al hacerla explotar destruirá el barril de arriba, dejando caer la segunda tarjeta dorada, procura estar justo en la orilla del camino, pues de lo contrario la tarjeta caerá al vacío.





Entra por **F** y ve al punto **-3-** y sin ningún problema toma la tercera tarjeta dorada.

En ese mismo cuarto dirígete a **-P-** para obtener el Power.







Ahora dirígete a **D** (es más fácil si te vas por **C**), para pasar a la última parte de la escena que, por cierto, está un poco confusa. Desde el lugar en donde apareces, camina todo derecho y luego a la izquierda para llegar a las escaleras más grandes.









Sigue todo el camino, cuidándote de los carros que pasan por las vías y desvíate en las primeras escaleras.

Ya con estas indicaciones, será más fácil llegar a **-a-**. Ahí lo que tienes que hacer es lanzar un par de superbombas a los pilares que sostienen al segmento faltante de la vía, para que éste caiga, se complete y, de igual forma, tú completes la escena. Recuerda, las otras tarjetas las obtienes por enemigos y por tiempo.











El jefe del Stage4 es un robot gigantesco el cual es manejado por Orion, que viene armado hasta los dientes con tal de conseguir la revancha.





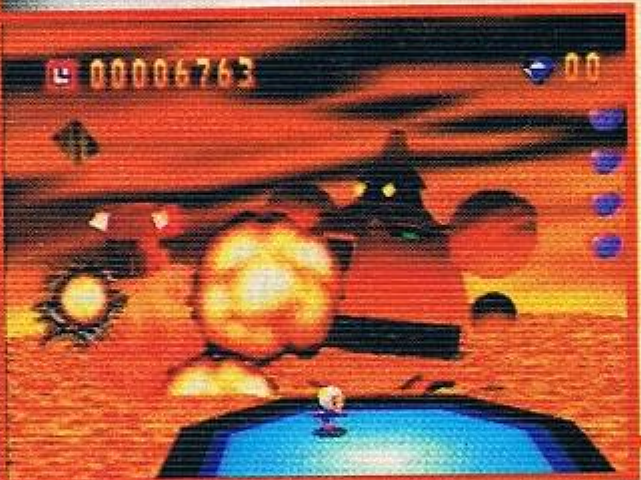
Al igual que Drago el robot de Orion, también es fácil de derrotar, pero lo dificil es obtener las tarjetas doradas.

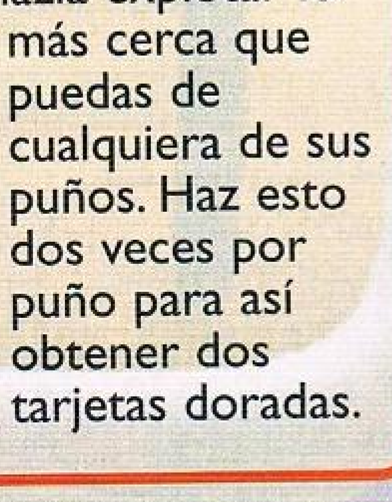
Los puntos vulnerables y que tienes que destruir para obtener las tarjetas doradas son: Los brazos, el sombrero y la cabina (desde donde Orion controla al robot), que se encuentra en el pecho del mismo.

El robot tiene cuatro formas de atacar y tendrás que aprovechar cada una para conseguir las tarjetas.

Uno de los ataques que te hace cuando tiene brazos. Primero te soltará un puñetazo para marearte e inmediatamente te disparará un láser de sus ojos para rematarte, así que tendrás que estar en constante movimiento para evitar ser eliminado. Por cierto, ten cuidado de no estar cargando una bomba, pues con el puñetazo explotará y te dañará.

Cuando termine de hacer el ataque, crea una superbomba rápidamente y hazla explotar lo más cerca que puedas de cualquiera de sus puños. Haz esto dos veces por puño para así obtener dos tarjetas doradas.

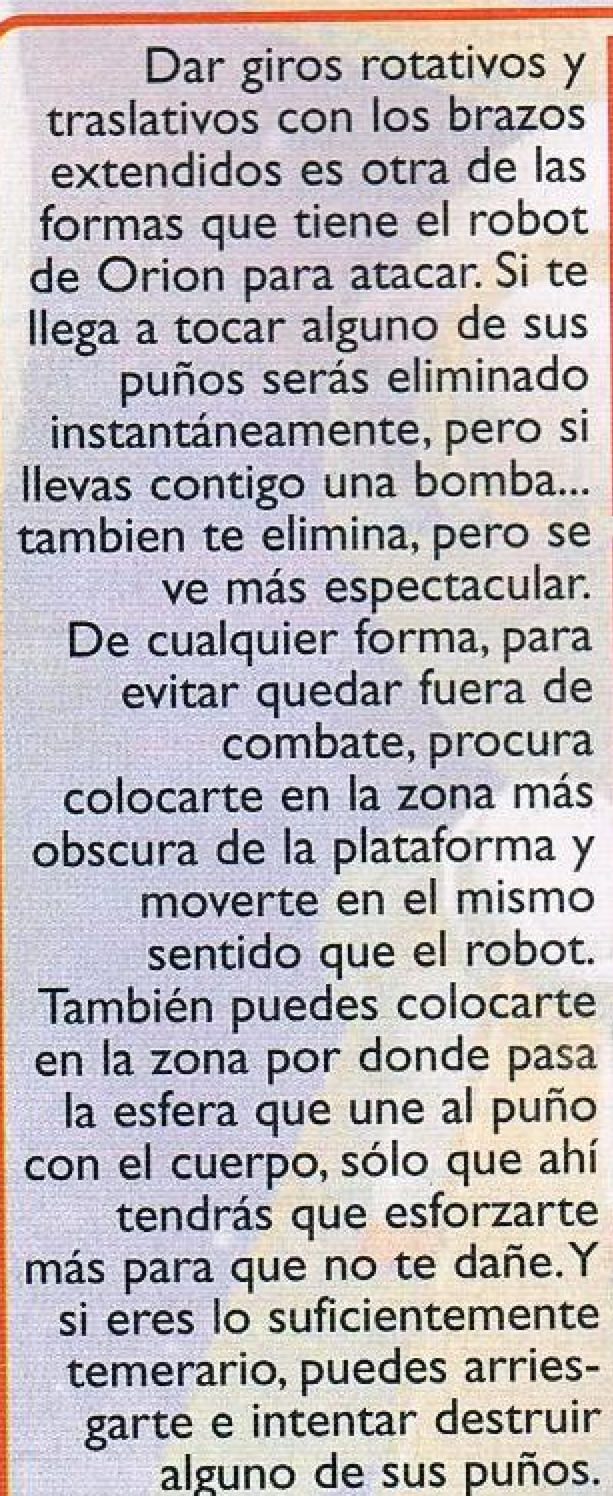






Cuando ya no tiene brazos, comenzará a arrojar piedras de fuego por el sombrero.

Lo que puedes hacer es arrojarle una superbomba al cuerpo y hacerla explotar (desde luego tratando de esquivar las piedras). Con esto no obtendrás ninguna tarjeta, sin embargo, ganarás tiempo al ir dañándolo y así podrás obtener la tarjeta que te dan por el tiempo.



Dar giros rotativos y traslativos con los brazos extendidos es otra de las formas que tiene el robot de Orion para atacar. Si te llega a tocar alguno de sus puños serás eliminado instantáneamente, pero si llevas contigo una bomba... tambien te elimina, pero se ve más espectacular.

De cualquier forma, para evitar quedar fuera de combate, procura colocarte en la zona más obscura de la plataforma y moverte en el mismo sentido que el robot. También puedes colocarte en la zona por donde pasa la esfera que une al puño con el cuerpo, sólo que ahí tendrás que esforzarte más para que no te dañe. Y si eres lo suficientemente temerario, puedes arriesgarte e intentar destruir alguno de sus puños.









En la pantalla de selección de modo de juego, presiona rápidamente 10 veces el botón de Start. Al hacer esto oirás un sonido que quiere decir que funcionó el truco. Esto te dará 5 escenarios nuevos en el modo de batalla.



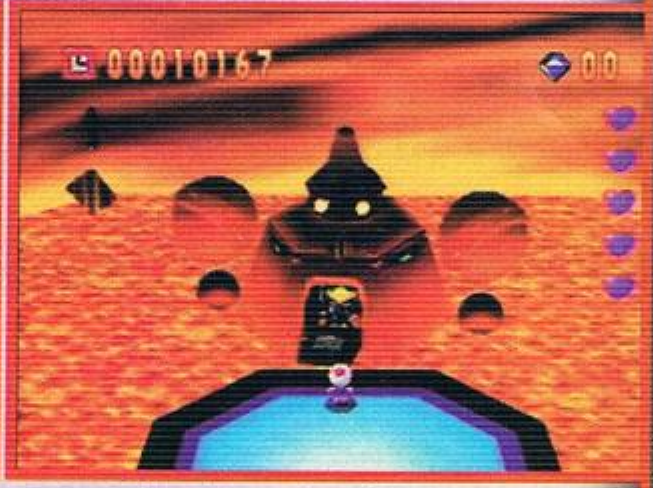




Va a llegar un momento en que el robot se sumerge en la lava y emerge en otro extremo, pero sólo dejando al descubierto su cabeza para atacarte con rayos láser. Aprovecha el momento cuando está en la lava para crear una superbomba y cuando se asome, lánzasela, pero no la hagas explotar; con esto consigues aturdir al robot y al mismo tiempo abrir la puerta de la cabina donde se encuentra Orion. Lo que debes hacer es **lanzar** una bomba pequeña dentro de la cabina (no necesitas detonarla), para que explote desde adentro y, además de hacerle bastante daño, obtendrás la tercera tarjeta dorada. Esto también lo puedes hacer cuando te arroja las piedras de fuego, pero es más difícil.









Cuando se sumerge, también puedes intentar hacer explotar una bomba cerca del sombrero para obtener la cuarta tarjeta dorada.

Ahora sólo termina al robot con explosiones en el cuerpo lo más rápido posible para así obtener la quinta tarjeta y al mismo tiempo terminar con Red Mountain.



Bueno, hasta aquí llegamos en este número, así que tienes un mes para investigar lo que falta i si te atoras, deberás esperar a tener la siguiente revista en tus manos.





Por cierto, se nos había olvidado mencionar la función que tienen las armaduras de Bomberman, las cuales obtienes a lo largo del juego. En total son diez armaduras distintas las que tienes que juntar y están divididas en casco, brazos, cuerpo y botas.

Cada una de estas partes las obtienes en Story Mode. Las armaduras se usan en Battle Mode únicamente. Lo bueno es que puedes usar las partes que le corresponden a una armadura o puedes hacer una combinación de todas para personalizar a tu Bomberman, además le puedes poner nombre; todo esto lo haces en la opción de Custome. Ya que hayas concluído con la personalización de tu personaje, todos los datos que guardaste en tu cartucho, los tendrás que pasar a un Controller Pack, para después entrar a Battle y el cartucho automáticamente detectará el Controller y lo único que tendrás que hacer es escoger si quieres jugar con el Bomberman normal o con el de la armadura. Para que veas que no somos mala onda, te diremos que en realidad son veinticuatro partes las que están dispersas en el juego (o sea, seis armaduras). La séptima, o mejor dicho, la primera armadura ya está en la opción de Custome y para obtener las otras tres necesitas ten... bueno, ya nos pasamos de buena onda, esperamos que en el próximo número se repita este repentino sentimiento de bondad y así te digamos cómo obtener las armaduras restantes.









Internacional

KING OF FIGHTERS 96 PARA GB

Ahora que visitamos Japón con motivo del Space World, tuvimos la oportunidad de ir a husmear a Akihabara (el famoso pueblo eléctrico del que ya hemos hablado con anterioridad) y en una de las tantas tiendas de videojuegos que hay, pudimos adquirir el juego de King of Fighters 96 para GB. Si recuerdas, hace tiempo mencionamos que la versión 95 de este juego era el mejor título de peleas que se había lanzado para el GB y eso lo seguíamos pensando hasta que pudimos jugar el KOF 96 para este mismo sistema.





Este título tiene muchas mejorías sobre la versión 95 (a diferencia de las películas, generalmente una secuela en este medio es mejor que su antecesor ¿no?). Lo primero que podemos decir es que tiene la cantidad de 15 peleadores a escoger cuando comienzas a jugar, pero como es ya una regla, una vez que lo termines, obtendrás una clave para seleccionar al jefe final (que si mal no recuerdas es Goenitz). Por cierto, si te estás preguntando si este juego también tiene un personaje "invitado especial" como el KOF 95 de GB, la respuesta es: SI. Este personaje se trata nada más y nada menos que del famoso "Mr. Karate" que en realidad es Takuma, el padre de Ryo y Yuri Sakazaki. Por cierto, una cosa que nos dejó atónitos es la "dedicación" de los programadores, pues los trucos son absolutamente los mismos para KOF 95 y 96 de GB. ¡Qué sujetos tan holgazanes!





La lista de personajes que aparecieron en esta adaptación de KOF es la siguiente: Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Chizuru, Mature, Goro Daimon, Terry y Andy Bogard, Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Mai Shiranui, Athena Asamiya, Leona, Mr. Big, Geese Howard y Wolfgang Krauser. Por cierto, cabe señalar que el juego conserva las mismas características de la forma de jugar del original (como los giros, súper saltos y el counter). Además cada uno de los personajes conserva todos sus poderes especiales, los súper poderes y en algunos casos les agregaron súper poderes nuevos (como a Athena, Iori y Terry).







Si crees que estos 17, son los únicos personajes que hay en el juego, tenemos la sorpresa de que existen otros 3 más. Estos personajes extras son: Iori Orochi, Leona Orochi y Kagura. Seguramente en estos momentos has de estar pensando: "Un momento, ¿qué Iori Orochi y Leona Orochi no son del KOF 97 de Arcade? Pues sí, pero los diseñadores de Takara y SNK decidieron incorporarlos a esta versión como una especie de "Bonus".

Se nota actualidad en el juego, como un prefacio a King of Fighters 97. Esto creemos que es una muy buena idea. Otra cosa que se adaptó de la versión 97 de Arcade, fueron los finales especiales dependiendo el equipo que hayas elegido para terminar el juego. Pero lo interesante es que aquí los hicieron más interactivos que en el KOF 97 Arcade. ¿Por qué? pues simple: En el KOF 97 de Arcade cuando formas un equipo especial, al finalizar aparece un display de estos equipos y no el final normal cuando editas equipo (Ejemplo: el equipo de Chizuru, Kyo e Iory). Pues lo mismo pasa si formas este equipo en KOF 96 de GB, pero en lugar de ver un display especial, el CPU te da la oportunidad de tener una pelea extra si es que los miembros de ese equipo tienen alguna clase de diferencia. En el mismo caso (Chizuru, Kyo e Iori) después de derrotar a Goenitz Iory, se transforma a su versión Orochi y dependiendo con quién hayas derrotado al último jefe se enfrentarán Iori contra Chizuru y Kyo o viceversa. Esto es una opción muy interesante y no estaría mal verla en las próximas versiones de KOF para Arcade ¿no crees?











Como con todos los buenos títulos, nosotros esperamos que alguna compañía tome el riesgo de comercializar este juego en nuestro continente, pues es un título genial y sabemos que tendría mucho éxito al igual que la versión Arcade, en toda América Latina. Por lo pronto nos pareció bastante curioso hablar algo, respecto a este juego.

Corporativo

ZELDA 64 POSIBLEMENTE SEA ORO

Definitivamente The Legend of Zelda: The Ocarine of Time es un juego que dará mucho de qué hablar cuando salga y aún antes de eso. Primero que nada, Nintendo de Japón está preparando una súper producción de este título que se estima rebasará el millón y medio de juegos para distribuirse en los primeros días que salga a la venta, mientras que en América se espera que esta producción sea mayor, siendo éste el juego que embarcaría mayor cantidad de piezas a este continente.



A decir verdad esta cantidad suena poco razonable, tomando en cuenta que hay títulos para el SNES que han salido con esa misma cantidad de cartuchos en su lanzamiento como: Star Fox o Donkey Kong Country 2.

Otra noticia que nos dio mucho gusto es que probablemente, el cartucho de Zelda 64 saldrá en color dorado, como las versiones del NES. Esto tal vez sea un detalle que a muchos no les importe mucho, pero los que conocimos a esta serie de juegos desde que aparecieron los primeros títulos, extrañamos el color dorado en las versiones de SNES y GB. Realmente para nosotros y seguramente para ti, esos detalles no son muy relevantes, lo que queremos es que este título ya salga a la venta.



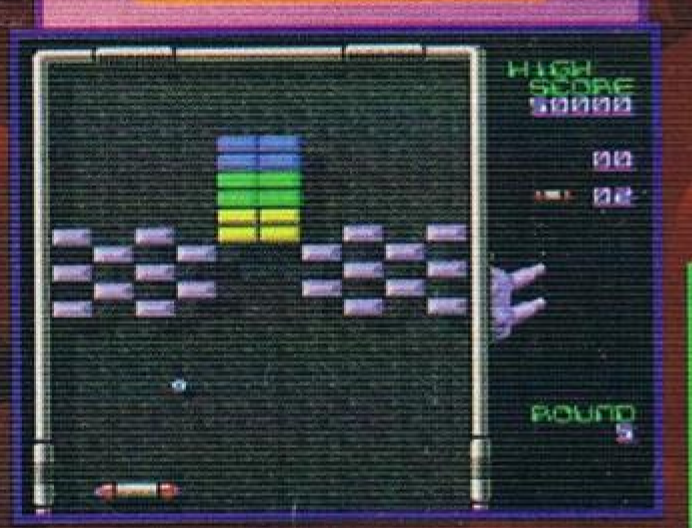


SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

ARKANOID

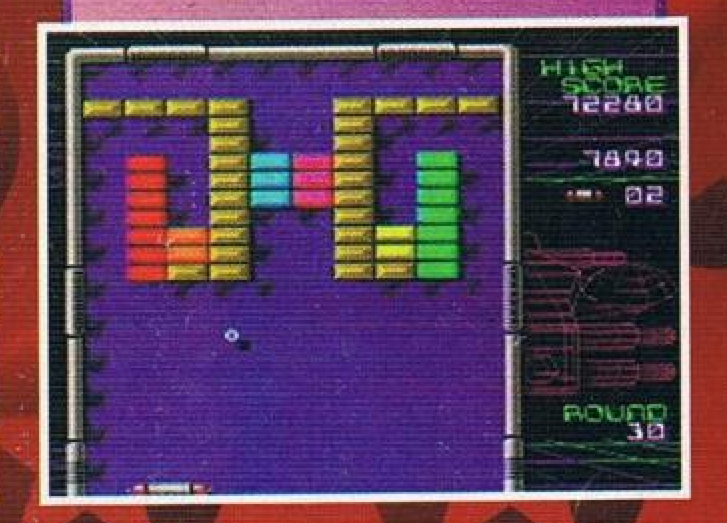
A continuación te daremos passwords de este título y para evitar el típico error de dedo, lo hacemos con fotos, ya que por el tipo de letra se pueden confundir.

Round	Password
ROUND 2	X22V7!WC!LF3
ROUND 3	Z4SW736HWRDL
ROUND 4	V23V67WBW2X6
ROUND 5	V27!?V6BW3XM
ROUND 6	XS5?WVWC!3D7
ROUND 7	X36?!328?6FQ
ROUND 8	?49WV3!WGQ13
ROUND 9	!V?22!6!GL0L
ROUND 10	WXX96VW!HMD7
ROUND 11	0ZX4333VBRKR
ROUND 12	!ZV233V!H307
ROUND 13	1204!V7!H20L
ROUND 14	0SZ6??WVWMKR
ROUND 15	X6!2W33!V6V6
ROUND 16	Z905W6??V6VM
ROUND 17	13V07V2?W7K2
ROUND 18	Z7!V6?W!?3CQ
ROUND 19	W6ZV32RCBR!7
ROUND 20	X8WV72GBCQWR
ROUND 21	W7XW?WQHGRC3
ROUND 22	W701!!GHHMBL
ROUND 23	Z7V0!6RBB6?3
ROUND 24	Z8X0W7HBC3WR
ROUND 25	V6276?QHC2G6
ROUND 26	18923!CGH3HR
ROUND 27	!99377RG?QW2
ROUND 28	!83337CBWQ?Q
ROUND 29	7?45!VRBWLH2
ROUND 30	6!69W?HB?MGM











ROUND 31
6079?6QH?7V6

ROUND 32
9088!6CB!7WA

ROUND 34
8?2?7?CHV7GL

ROUND 33
9!9!7WLCW3H3

ROUND 35
6?5!62LVCMW3



Space Invader... ¿te dice algo ver esta escena?, hay varias que tienen figuras conocidas.



ROUND 36
2X6!66CWG3C2

ROUND 37
5V80!WQ?WM!6

ROUND 38
2X3???B!!QVL

ROUND 39
3V9?!2MWVL86

ROUND 40
7V9V!3HVWAHQ

ROUND 41
13V23!A??2G7

ROUND 42
?9137VB!W3HQ

ROUND 43
!5!62A6GBLW3

ROUND 44
!9W72M?BCAG7

ROUND 45
9XX8!H2BGQBM





ROUND 50
2?!?7G!H!L0P

ROUND 46
5!X9WCWGB3XN

ROUND 47
2?!3!L3HB3F9

ROUND 48
3!!6VL?CG6FT

ROUND 49
2!VZ7C7G?AX9

ROUND 51
9?0W2A3CV7JN

ROUND 52
9?0W7LWWC00P

ROUND 53
91??VB2!HAJN

ROUND 54
71XZ?C!WH2X9

ROUND 55
9!Z1WA7VB3D8



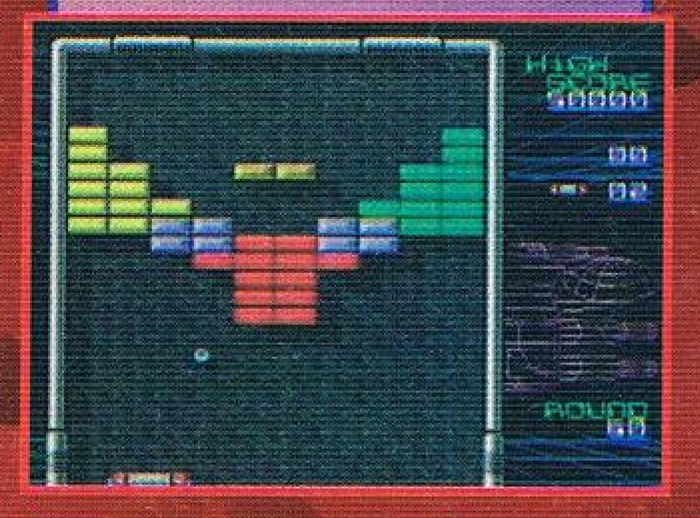
ROUND 56
5W00WA!VVMJ9

ROUND 57
3V992H7!WAFT

ROUND 58
2V276H?!V7Z5

ROUND 59
9W832M7?W7XN

ROUND 60
9V297QVV?3J9



ROUND 61
6522WC2?!2FN

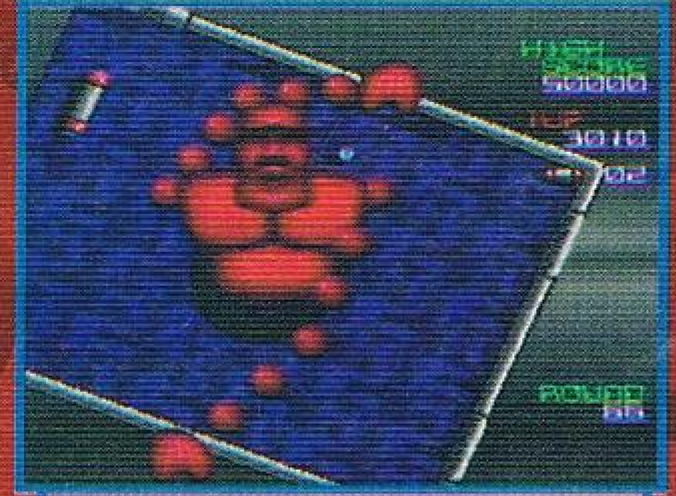
ROUND 62
9293VGHBCL05

ROUND 63
6935?QMGHA0T

ROUND 64
9995!MBBCL05

ROUND 65
85806GLHCLF5



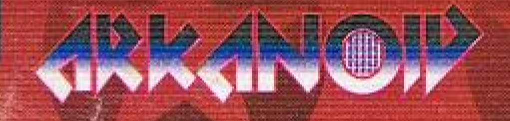


ROUND 66



ROUND 69
662WWCL?B2G8

ROUND 68
789X7A6?G3?5



ROUND 67
585!6LM?H3?9

ROUND 70
675VWGC?C7HT

ROUND 71
687Z?LM!VL?4

ROUND 72
7981VABV?AVN

ROUND 73
9?X83BAV!QB9

ROUND 74
71?95CG!!QCS



ROUND 75
3V033QL!?3!9

ROUND 76
3Z057AB!W7!P

ROUND 77
22V3VGA!?6H6



ROUND 78
3505!8BW?2BP

ROUND 79
55?9C23CML28

ROUND 80
4523H3VBLM7S



ROUND 81
35X1A!6CMAM4

ROUND 82
22W0Q??HQQAT

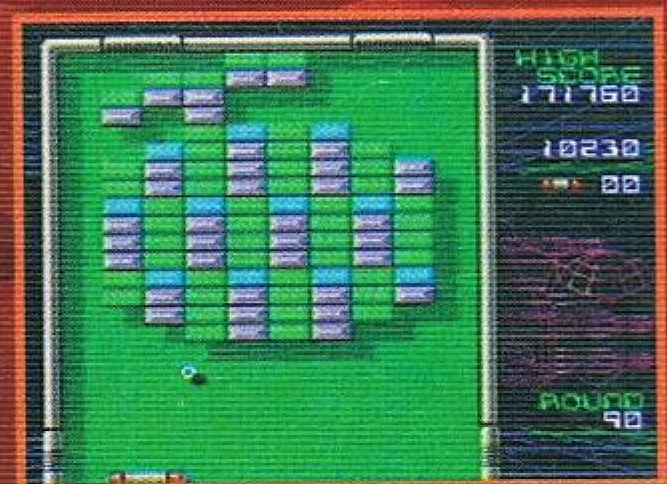
ROUND 83
45X0A22CL728

ROUND 84
55!!W6?QL27S

ROUND 85
62VZGW3GA6AT

ROUND 86
84W0G!!C3A69

ROUND 88
75?1H2!C7LL9



ROUND 87
92X!C66H3M3T

ROUND 89
2663AW2C4946



ROUND 90
2752A?WG444Q

ROUND 91
5687A72H98T3

ROUND 92
4729M3VH44NM

ROUND 93
W146G!7?SP87

ROUND 94
?175BVV?TN5A



ROUND 95
1135G66VPPN7

ROUND 99
113!A33?S8TQ



ROUND 96
1!44H7V?TNTA

ROUND 97
0!60A?7?P947

ROUND 98
!19?QVVVN99A

MACE The Dark Age



En la pantalla de selección de personaje (ya sea en el modo de uno o dos jugadores) coloca el cursor en la cara de estos personajes y presiona una vez **START** en cada uno de ellos: Al-Rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xiao Long y Namira. Después selecciona a tu peleador y verás que, tanto la cabeza de tu personaje como la de tu rival están intercambiadas. Este es un truco muy ocioso pero divertido. Sobre todo si mezclas algunas cabezas que son totalmente desproporcionadas con el cuerpo al que corresponden.



CLUB Nintendo® RESPONDE

Hola amigos. Les escribo de nuevo para, aparte de felicitarlos, ponerlos a trabajar (sobre todo a Ryo), ¡No!, es broma. Mi pregunta es larga, pero respóndanmela: ¿Cómo se hacen los ultimates en KI para Super NES?.

JUAN AGUIRRE SALAZAR
Venezuela

Aquí te va la información:
TJ Combo: Medio giro hacia atrás + Patada Media.
Fulgore: Medio giro hacia atrás + Golpe Medio.
Jago: Medio giro hacia adelante + Golpe Fuerte.
Thunder: Medio giro hacia atrás + Golpe Medio.
Spinal: Medio giro hacia atrás + Golpe Débil.
Riptor: Medio giro hacia adelante + Golpe Débil.
Glacius: Medio giro hacia atrás + Golpe Débil.
Cinder: Medio giro hacia atrás + Patada Media.
Sabrewulf: Medio giro hacia adelante + Golpe Fuerte. Buena suerte amigo.

Ryo

Amigos de Club Nintendo: En primer lugar quiero felicitarlos por su magistral e insuperable revista. Bueno, el motivo de mi carta es por una duda que tengo sobre el juego Super Mario 64. Resulta que tengo 119 estrellas y me falta la quinta del curso 4. Por favor, díganme cómo conseguirla, lo he intentado todo y nada me resulta.

JAIME VILLALOBOS
Colombia

Lo que debes hacer para poder conseguir dicha estrella es lo siguiente: súbete a la plataforma que está sobre la casa hacia la izquierda (al comenzar la escena) y habla con la bola de nieve e inmediatamente deslízate por el camino en forma rápida. Lo más importante aquí es no salirte del camino. Ahora estréllate con la cabeza de nieve y no te muevas de ahí. Con esto, el mono de nieve se arma y te da la estrella.

Ryo

Primero que nada, quiero felicitarlos por la gran labor que nos brindan mes a mes. Mi pregunta es para que la conteste Ryo:
Quiero saber si todavía trabajan en su Editorial Fox, Max, Elmo, Scott y Alfa, porque veo que sólo Ryo y Ace responden las preguntas..

ROGERIO GOMEZ CORREA
Venezuela

Debo agradecer el que me pidas que yo conteste tu carta y por supuesto, recibir tus halagos para nosotros. Debo decirte que estas personas ya no trabajan para Revista Club Nintendo (desde hace mucho tiempo ya) y que si sólo sabes de Ace, Axy, Ryo y Spot, es porque siempre al final queda lo mejor (sobre todo...). Bueno, si tuviésemos que elegir al mejor piloto, tú junto a todos nuestros lectores serían los indicados para eso, aunque la decisión no es tan difícil.

Ryo

Hola amigos de la genial revista Club Nintendo, tengo una duda que me ha "atormentado" desde hace un buen tiempo. La otra vez estaba jugando Diddy Kong Racing en "Tracks" cuando de repente salió el fantasma de T.T. (el reloj) y compitió contra mí. Esto me sorprendió mucho, y ahora cada vez que entro a esa pista el fantasma compite contra mí, sin embargo nunca lo he podido vencer. ¿Por qué pasa esto?

ALEX VARGAS R.
Colombia

Vaya amiguito, veo que eres un verdadero fanático de este juego. Te responderé tu duda. Los programadores de este entretenido juego decidieron que la opción de Time Trial no sería sólo una práctica de las pistas, en esta ocasión (al igual que en Mario Kart 64) quisieron probar tu habilidad deján-dote ciertas "metas" en las pistas, es decir, programaron a un fantasma T.T. en cada pista. Para poder enfrentarte a él, deberás pasar cada pista en un tiempo determinado. (Por ejemplo en la pista Ancient Lakes el tiempo para poder enfrentarlo es de 1:07:00). Si quieres saber todos los tiempos, sólo termina el juego con todo, así, después de los créditos te dirán el tiempo de cada pista. Pero ¿qué pasará si logras vencer a todos los fantasmas?. Si eres curioso, descúbrelo tú mismo, pero si no te puedes aguantar tanto... tan sólo sigue leyendo.

Ace

Hola soy Matías y tengo 12 años y soy uno de los tantos fieles seguidores de la mejor revista en información. Les quisiera hacer una pregunta: ¿Hay algún personaje oculto para el juego "Diddy Kong Racing"?.

PEDRO ORTEGA
Venezuela

Bueno amigo, como debes saber, existe un personaje oculto, pero muy veloz en este juego (tú me dirás: ¡Pero que se cree éste, otra vez va a dar el truco para jugar con Drumstick!), sin embargo en esta ocasión no me refiero a Drumstick, sino a T.T. (sí, el reloj). "T.T." es el personaje más veloz de este juego, sin embargo, es muy difícil poder jugar con él (bueno, no es tan difícil, pero te demorarás un buen rato en tratar de conseguirlo). Para poder jugar con este simpático personaje deberás vencer todos los tiempos de T.T. en cada una de las pistas en Time Trial (incluidas las del 5to. mundo). Como verás es muy largo de realizar, pero cuando lo logres podrás controlar a un piloto extraordinario.

Ace

Tengo el juego Dragon Ball Z 3 hace un mes, y sin novedades, pero ayer me ocurrió algo increíble cuando encendí mi SNES y después que pronuncian unas palabras al aparecer la cara de Vegeta, alguien apretó algo en mi control y sonó un grito. Cuando comenzamos a jugar vimos la cara de Trunks sobre Majin-boo. Lo que yo quiero saber es como se hace.

CARLOS CESPEDES
Colombia

Es realmente muy extraño que este truco te haya salido de pura casualidad, pero aún así déjame decirte que tuviste mucha suerte, ya que para poder seleccionar al Trunks del futuro, tal como apareció en la saga de Cell (y en tu cartucho), debes hacer la siguiente combinación durante la introducción: Arriba, X, Abajo, B, L, Y, R, A.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52-03
Santafé de Bogotá, Colombia
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martin con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

CONTINUAREMOS CON LOS TIPS DEL JUEGO

BOMBERMAN 64

ADEMAS, MAS CONSEJOS PARA EL GRAN TITULO

YOSHI'S STORY

Y ALGUNAS NOTICIAS INTERESANTES QUE NO DEBES DEJAR DE CONOCER.



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, TIPS, EXTRA, S.O.S.,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES


EL FINAL del CAMINO Es Sólo el COMIENZO
CORTESIA videoplay
3 fichas gratis
Nombre
Dirección
Tel
Ocupación
D.I.
Edad
PROMOCION POR TIEMPO LIMITADO
En la mejor máquina de Rallye del momento
OFF ROAD CHALLENGE
Con OFF ROAD tendrás la posibilidad de correr y competir contra otros tres pilotos, por los diferentes caminos destapados en Estados Unidos.
Si estás en competencia recoje todos los premios que están en el camino y gánale a tus amigos.
videoplay
Te trae lo mejor
BOGOTA • Cra. 10 No. 19 - 69 • Cll. 37 No. 77A - 31 sur • Cra. 7 No. 19 - 50 • Cra. 20 No. 15 - 19/21/25 Sur • Diag. 151 No. 32 - 19 Local-216 • Cll. 53 No. 25 - 79 • Cra. 52 No. 125A - 59 L. 310 • Av. 13 No. 71 - 78 • Cra. 11 No. 82 - 01 L. 308 CALI • Cra. 1n No. 66n - 70 L. 104 C.C. Calima • Cll. 5 No.30-31 VILLAVICENCIO • Cll. 38 No.30-08/12 IBAGUE • Cra. 3 No. 12 - 19 NEIVA • Cll. 9 No. 3-69 CARTAGENA • Av. San Martin Cra. 2 No. 6 - 40 BARRANQUILLA • Cra. 46 No. 82 - 230 L. 5\6 SANTA MARTA • Cll. 17 No. 6 - 43 Cine Bolivar MANIZALES • Cll. 23 No. 22 - 41 MEDELLIN • Cra. 66B No. 36A - 76 CUCUTA • Av. 0 No. 10 - 50 • Av. 3 No. 9-48 BUCARAMANGA • Cra. 15 No. 34 - 72 SINCELEJO • Cra. 20 No. 21 - 31


dEJa quE
Nintendo®
te ContAgiE
cON SU
Locura
NINTENDO® 64
22
JETSKI
JUEGA-DURO!
MAKROGAMES Ltda.
Distribuidor Autorizado para Colombia
MAKROGAMES LTDA. Av. 7 No. 120 A 13 Tel.: 612 4967 SANTA FE DE BOGOTA, COLOMBIA
Puntos de Venta: BOGOTA Mundo de Nintendo tel.: 6124845; Casa Estrella Unicentro & Galerías. CALI: Super Ley. MEDELLIN: Super Ley; Galerías San Diego y Obelisco; TUNJA: Wifer; NEIVA: Mundo de Nintendo.